GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE ◆ NINTENDO DS

08/05 Ausgabe 100 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

Limitierte Sammle

TRUE CRIME 2

ENDLICH: Erste Infos und Bilder zum lang erwarteten Action-Kracher

KILLER 7

AUF 10 SEITEN: Test und Tipps zum abgedrehten Action-Spektakel

Nr. 100

ZUR 100. N-ZONE: Die ultimative Jubiläums-Reportage mit 100 spannenden Nintendo-Fakten!

VON DEN TONY-HAWK-MACHERN

GUN

3, 2, 1, FEUER: Neversofts GameCube-Abenteuer entführt euch in den Wilden Westen.

SO GUT WIE AUF DEM GAMECUBE?

SPLINTER CELL DS

4-SEITEN-TEST: Geniale Schleich-Action oder langweiliger Spaziergang?

4 194373 903306 08

EDITORIAL

RUNDES JUBILÄUM
100!
N-ZONE WIRD HUNDERT

EIN SELTENES JUBILÄUM

100 Monate sind eine lange Zeit – insbesondere in der schnelllebigen Computer- und Videospielebranche. Das merkt man ganz besonders dann, wenn man die maßgeblichen Handhelds und TV-Konsolen der letzten hundert Monate Revue passieren lässt. Beispielsweise war in der ersten N-ZONE noch der Game Boy Pocket das mobile (Nintendo-)Maß aller Dinge – von Farbgrafik und einem beleuchteten Bildschirm konnte man damals nur träumen (auch wenn Atari Lynx und Sega Game Gear dies schon Jahre vorher hatten). Im Laufe der Zeit folgten sage und schreibe vier weitere mobile Konsolen. Nämlich Game Boy Color, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP und Nintendo DS – und der Micro Game Boy steht vor der Tür. Auf der stationären Seite ging es nicht ganz so rasant voran. In der ersten Ausgabe waren beispielsweise noch Super Nintendo und Nintendo 64 die bestimmenden Konsolen. Der GameCube folgte erst fünf Jahre später – und so wie es derzeit aussieht, wird der Nintendo Revolution vier weitere Jahre danach folgen. Wenn wir nun abschließend einen Blick auf die Spielezeitschriftenlandschaft werfen, wie man sie vor hundert Monaten kannte, dann wird so richtig deutlich, welch besonderes Jubiläum die N-ZONE feiern darf. Denn die N-ZONE ist neben PC Games und Maniac die einzige noch existierende Spielezeitschrift aus dieser Ära. Powerplay, Video Games, Gamers, Total!, 64 Power, Fun Generation, N64 Magazin, PC Player, PC Joker & Co. verabschiedeten sich im Laufe der Zeit von ihren Lesern.

AUF DIE NÄCHSTEN HUNDERT HEFTE!

Ich freue mich schon auf die nächsten hundert Ausgaben der N-ZONE – und wage an dieser Stelle keine Vorschau auf Heft Nr. 200, über die man in gut acht Jahren vermutlich herzlich lachen könnte. Denn im Jahr 1997 hätte ich für 2005 vermutlich 3D-Brillen, Highspeed-Internet-Zugang rund um die Uhr und Hologramme prognostiziert. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

LIMITIERTE SAMMLERAUSGABEN
100 Ausgaben wollen gefeiert werden – deshalb ist die aktuelle N-ZONE in vier verschiedenen Titelseiten erhältlich.

DAMALS, BEI N-ZONE
Manchmal ähnelt es einer Geschichtsstunde, wenn Gründungsredakteur Hans Ippisch dem aktuellen Team von den Anfängen der N-ZONE erzählt.

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Florian Hannich (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)
Sascha Dowidat (Freier Redakteur)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Udo Crnjak (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)

INHALT 08/2005

NEWS

6 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGE

10 100 Ausgaben N-ZONE – Fakten & Fiktionen

RUBRIKEN

35, 71, 79, 94 Abonnenten-Werbung
80 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
36 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
76 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick

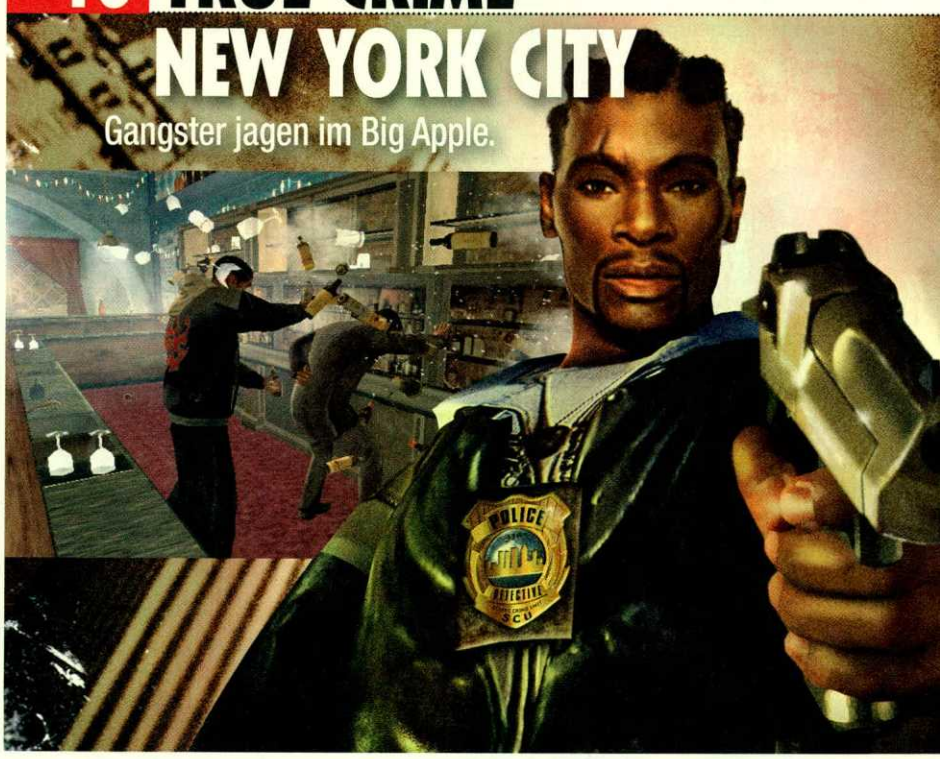
Animal Crossing ... 32
Batman Begins ... 52, 67, 85
Battalion Wars ... 24
Bomberman DS ... 64
Dancing Stage Mario Mix ... 28
Deep Labyrinth ... 70
Donkey Kong Country 3 ... 8
Donkey Konga 2 ... 85
Dragon Ball Z Advanced ... 66
Fantastic Four ... 26
Fullmetal Alchemist Dual Sympathy ... 69
GoldenEye: Rogue Agent ... 62, 85
Gun ... 20
Killer 7 ... 46, 86
Madagascar ... 56
Mario Baseball ... 68
Mario Golf Toadstool Tour ... 85
Mario Party 7 ... 29
Medal of Honor: European Assault ... 90
Mushi King ... 69
Need for Speed Underground 2 ... 84
NHL 06 ... 70
Sonic Rush ... 34
SSX on Tour ... 9
Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith ... 84
Starcraft: Ghost ... 22
Tak: The Great Juju Challenge ... 8
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction ... 7
Tom Clancy's Ghost Recon 3 ... 7
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory ... 58
Trauma Center: Under the Knife ... 70
True Crime: Streets of New York ... 16
Ultimate Spider-Man ... 7
Viewtiful Joe DS ... 30

REPORTAGE 10

DAS GROSSE JUBILÄUM

100 Ausgaben N-ZONE Fakten & Fiktionen

100 Fakten zu Nintendo, die berühmtesten Spiele und mehr.



VORSCHAU 16

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Gangster jagen im Big Apple.

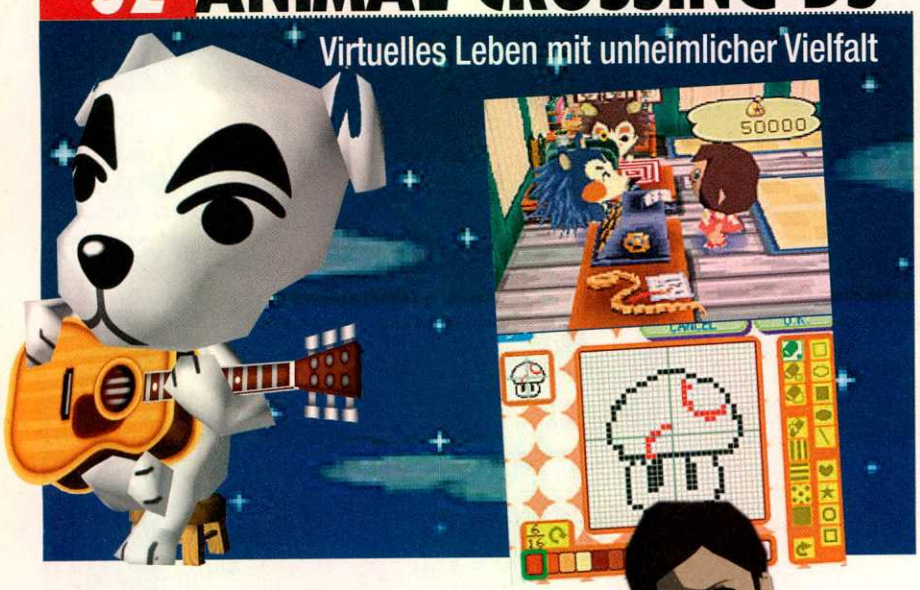
VORSCHAU

20 GUN

VORSCHAU

32 ANIMAL CROSSING DS

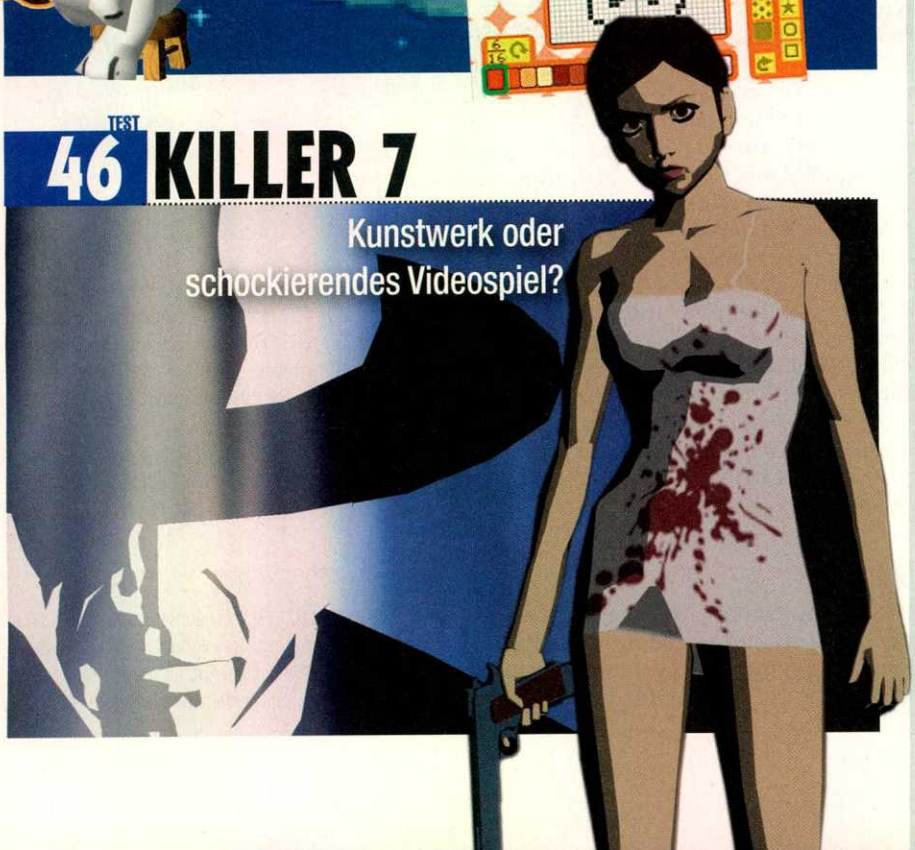
Virtuelles Leben mit unheimlicher Vielfalt



TEST

46 KILLER 7

Kunstwerk oder schockierendes Videospiel?



VORSCHAU

GAMECUBE

24 **Battalion Wars**
Die Strategie-Schlacht voll in 3D

28 **Dancing Stage Mario Mix**
Macht schon mal Dehnübungen!

20 **Gun**
Wiederbelebung des Wilden Westens

29 **Mario Party 7**
Der Klempner kriegt nicht genug.

22 **Starcraft: Ghost**
Der Titel geistert immer noch umher.

16 **True Crime: New York City**
Die Stadt, die niemals schläft, ruft.

NINTENDO DS

32 **Animal Crossing**
Neues Leben, neues Glück

34 **Sonic Rush**
Auf zwei Screens gleich doppelt schnell

30 **Viewtiful Joe DS**
Innovativ und einfach schön

TEST

GAMECUBE

52 Batman Begins

46 Killer 7

56 Madagascar

NINTENDO DS

64 Bomberman DS

62 GoldenEye: Rogue Agent

58 Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

GAME BOY ADVANCE

67 **Batman Begins**

66 **Dragon Ball Z Advanced**

KURZTIPPS

86 **Killer 7**

90 **Medal of Honor: European Assault**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

85 Batman Begins

85 Donkey Konga 2

85 Mario Golf Toadstool Tour

NINTENDO DS

85 GoldenEye: Rogue Agent

84 Need for Speed Underground 2

84 Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith

NEWS

STYLISCH Beim Inline-Contest gab es zahlreiche spektakuläre Tricks zu sehen.

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. DIE KORKEN KNALLEN
Es ist vollbracht: Ihr haltet die 100. Ausgabe der N-ZONE in Händen!

2. VERBRECHEN VEREITELT
Activision bleibt mit *True Crime 2* und *Gun* dem Cube treu.

3. KUNST FÜR ERWACHSENE
Capcoms *Killer 7* ist brutal, aber auch ein stilistisches Meisterwerk.

4. ALTE KLASSIKER & NEUE DEMOS
Nintendos Online-Pläne für den Revolution klingen vielversprechend.

5. BEAUTIFUL JOE
Viewtiful Joe für den DS macht einen hervorragenden Eindruck.

Flops

1. BELASTUNGSPROBE, TEIL 1
Die Nerven der Redaktion liegen bei tropischen Temperaturen blank.

2. BELASTUNGSPROBE, TEIL 2
Auch der hausinterne Umzug trieb die Redaktion an ihre Grenzen.

3. NACHRICHTENSPERRE?
Noch immer hält sich Nintendo zu Details des Revolution bedeckt.

4. VERSCHMÄHTE KUNST
Capcoms *Killer 7* verkauft sich in Japan eher schleppend.

5. GOLDENEYE: ROGUE AGENT
Der Mehrspieler-Modus funktioniert nur mit 4 Cartridges vernünftig.

TURNIER Wettstreit der Elite

Am 28. und 29 Mai trafen sich die besten Zocker Deutschlands zum zweiten Best Players Cup in der Event-Arena des Olympiageländes in München. Zu gewinnen gab es Geld- und Sachpreise im Gesamtwert von rund 20.000 Euro, die sich die Spieler bei Partien mit *Mario Kart: Double Dash*, *Gran Turismo 4*, *Pro Evolution Soccer 4* und *Polarium* hart erkämpfen mussten. Als Sieger gingen der Italiener Andrea Parisi (*Pro Evolution Soccer 4*), Thorsten Kozik (*Mario Kart: Double Dash*), Sven Zöllner (*Polarium*) und Sandro Simon (*Gran Turismo 4*) hervor. Als prominenter Moderator konnte der Veranstalter den 3P-Rapper ILLMAT!C gewinnen, der die Finals auf der Großleinwand mit flotten Sprüchen kommentierte. Besonders hervorzuheben ist das gelungene Rahmenprogramm: verschiedene Hersteller stellten ihre Spiele-Neuheiten vor. Außerdem fand eine Inline-Stunt-Meisterschaft statt. Im Anschluss an das Spektakel ging es bei der After-Show-Party im Choice-Club weiter, wo bis in die frühen Morgenstunden ausgiebig gefeiert wurde. Weitere Informationen findet ihr auf der Homepage des Veranstalters www.bestplayerscup.com. **(te)**

Internet: www.bestplayerscup.com
Termin: 28. und 29. Mai

PUZZLE CONTEST Auf Nintendos DS wurden heiße Matches mit Polarium ausgetragen.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ KALTE DUSCHE FÜR DEN KILLER Capcoms avantgardistisches *Killer 7* wurde in Japan bislang eher zurückhaltend von den Spielern aufgenommen. Die bisherigen Verkaufszahlen liegen weit hinter den Erwartungen. **+++ MARIO WIRD REVOLUZZER** Das nächste *Mario*-Jump&Run wird erst auf Nintendos Revolution erscheinen. **+++ DEMO-DOWNLOAD** Die Online-Anbindung der Revolution-Konsole soll laut Firmenpräsident Satoru Iwata auch den

Tom Clancy's Ghost Recon 3

TAKTIK-SHOOTER **Knallharte Action in Mexico City**

Im neuesten Abenteuer verschlägt es die Geistersoldaten nach Mexico City, wo der US-Präsident nach einem Putsch von Terroristen gekidnappt wird. Außer der Befreiung des Staatsoberhauptes erwarten die Ghosts eine Menge spannender Missionen, die sie mithilfe modernster Waffen und Hightech-Gimmicks erfüllen müssen. Neu ist das satellitengestützte Cross-Com-System, dank dem der Spieler stets den Überblick über die Lage behält und außerdem seine Einheit in den aufreibenden Straßenkämpfen befehligt. Im Vergleich zu den Vorgängern geht's im dritten Teil actionreicher zur Sache – ununterbrochene Schusswechsel und eine Vielzahl an atemberaubenden Explosionen sind an der Tagesordnung. **(te)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubi.com
Termin: Winter

The Incredible Hulk Ultimate Destruction

ACTION **Zerstörungsorgie des verstrahlten Doktors**

Der Titel des neuesten Agro-Trips des grünen Fleischberges erklärt, worauf der Fokus des Spiels liegt: Zerstörung. Mit dem mutierten Bruce Banner legt ihr ganze Stadtteile in 30 Story- und 40 Nebenmissionen in Schutt und Asche und erhaltet dafür Zerstörungspunkte, die in neue Moves investiert werden. Die Interaktion mit der Umgebung spielt eine große Rolle: Zum einen sind die Spuren der Verwüstungsaktionen des Superhelden in den Straßen sehr gut dargestellt, zum anderen können sehr viele Objekte als Waffe oder Schutzschild benutzt werden. Für die packende Story des Spiels engagierte Vivendi eigens den preisgekrönten Comic-Autor Paul Jenkins, der durch seine *Hulk*- und *Spider-Man*-Comics Berühmtheit erlangte. **(te)**

Hersteller: Vivendi
Internet: www.vup-interactive.de
Termin: 9. September

SUPERHELDENSPIELPLATZ **Hulk tobt sich auch über den Dächern der Stadt aus.**

Ultimate Spider-Man

ACTION **Spider-Man kehrt auf den GameCube zurück.**

Das neue Spiel um den populären Superhelden Spider-Man orientiert sich nicht an der Kinovorlage, sondern geht zurück zu den Wurzeln der Serie. Die Figuren werden im Cel-Shading-Look in Szene gesetzt. Das dadurch entstehende Comic-Flair wird zudem durch Sprechblasen, die hauptsächlich in den Zwischensequenzen zum Zuge kommen, verstärkt. Der Spider-Man-typische Humor und Sarkasmus ist auch mit dabei. Angeblich soll es sogar möglich sein, Spider-Mans ewigen Widersacher Venom zu steuern. Der Bösewicht verfügt über ganz eigene Fähigkeiten und spielt sich grundlegend anders als sein flinker Rivale. **(te)**

Hersteller: Activison
Internet: www.activision.com
Termin: Herbst

SPANNENDE KÄMPFE **Das Muskelpaket schleudert gerne Autos auf seine Feinde.**

UNTERWEGS IN NEW YORK **Zur Fortbewegung schwingt sich Spider-Man von einem Haus zum anderen.**

Download von Demos ermöglichen. Aufgrund der fehlenden Festplatte werde der interne Speicher der Konsole die Zwischenlagerung der Daten ermöglichen. **+++**
DEFINITIONSFRAGE Microsoft und Sony setzen mit ihren Next-Generation-Konsolen voll auf High-Definition-Unterstützung (hoch auflösende Fernseher). Der Darstellungsstandard ist vor allem in den USA verbreitet. Nintendos Revolution wird nach derzeitigem Stand auf dieses technische Gimmick verzichten. Nicht zuletzt dadurch dürfte Nintendos Konsole preisgünstiger als die Konkurrenz werden, was sich letztlich als Vorteil erweisen könnte. **+++**

NEWS

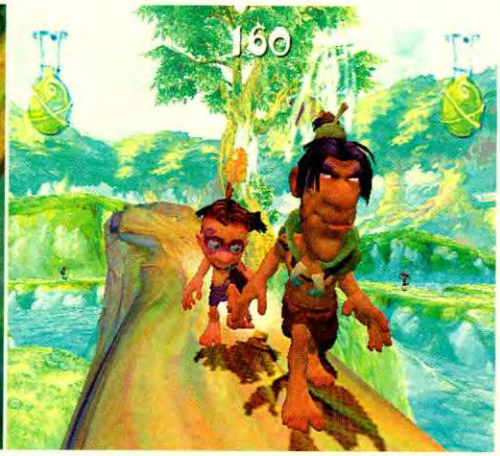
Tak The Great Juju Challenge

JUMP & RUN **Der vielversprechende dritte Auftritt von Tak & Co.**

Nach den Erfolgen der ersten beiden *Tak*-Titel war absehbar, dass ein dritter Teil nicht lange auf sich warten lassen würde. Die größte Neuerung in *Tak: The Great Juju Challenge* ist der Kooperationsmodus, in dem der Spieler ständig zwischen Tak und seinem Weggefährten Lok hin- und herwechseln muss, um die verschiedensten Aufgaben und Situationen zu meistern. Jeder der Charaktere verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten und Eigenschaften, die gezielt eingesetzt werden müssen. Der Zweispieler-Modus, in dem der Bildschirm aufgeteilt wird, verspricht ebenfalls eine Menge Spaß. Menschliche Mitspieler können sich jederzeit in ein Single-Player-Spiel ein- und auch wieder ausklinken. Bis zum Herbst werden sich Tak-Fans allerdings noch gedulden müssen. **(te)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Herbst

KOOPERATIV **Die Spielfiguren müssen zusammenarbeiten, um die zahlreichen Aufgaben zu erfüllen.**



UNGLEICHES PAAR **Tak und Lok unterscheiden sich nicht nur äußerlich, sondern auch durch ihre Fähigkeiten.**

Donkey Kong Country 3

JUMP & RUN **Der dritte Teil der grandiosen Serie für unterwegs**

Auch wenn Rare eigentlich nicht mehr für Nintendo tätig ist, versorgt die edle Spieleschmiede Nintendos Handhelds auch weiterhin mit erstklassigen Titeln wie der *Donkey Kong*-Reihe. Nachdem die beiden Vorgänger den Sprung vom SNES auf Nintendos Kleinsten erfolgreich gemeistert haben, erscheint nun auch der dritte Teil der beliebten Serie mit der lustigen Affenbande auf dem GBA. Wie bereits die beiden anderen GBA-Titel wird auch *Donkey Kong Country 3* zusätzliche Inhalte im Vergleich zur SNES-Fassung enthalten. Nähere Informationen gibt es bisher leider noch nicht. **(te)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: November

AUGENWEIDE **Grafisch reizt das Spiel die Möglichkeiten des GBA bis aufs Letzte aus.**

EPISCH **Mit euren tierischen Helden durchquert ihr eine Vielzahl an wunderschönen Welten.**

N-ZONE **TOPS & FLOPS**

Aus Alt mach Neu

Die herunterladbaren Spiele für Nintendos Revolution-Konsole könnten grafisch überarbeitet werden. Derzeit experimentiert man bei Nintendo noch an diesem Feature. Spielerisch sollen die Klassiker dagegen unverändert bleiben.

Würmer für unterwegs

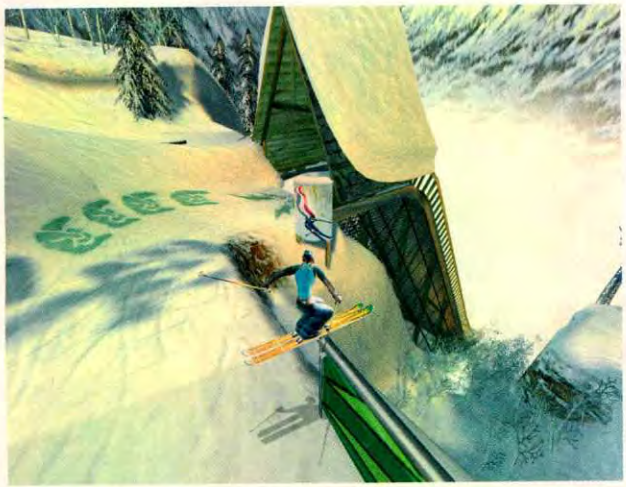
Die allseits beliebte *Worms*-Serie ist einfach nicht totzukriegen. Wie die Entwickler von Team 17 jüngst bekannt gaben, soll auch Nintendos DS eine Episode spendiert bekommen. Man darf gespannt sein, ob und wie die Entwickler den Touchscreen nutzen werden.

SSX on Tour

TRENDSPORT **Boarder-Spektakel trifft auf Skifahrer.**

Knapp fünf Jahre nach dem Erscheinen des ersten Teils auf der PS2 geht die sehr erfolgreiche *SSX*-Reihe in die vierte Runde. Das größte Novum bei *SSX on Tour* ist, dass sich der Spieler jetzt auch auf Skiern die Abfahrten hinabstürzen kann. Die Steuerung auf zwei Brettern soll sich kaum von der auf dem Snowboard unterscheiden, lediglich bei Kurvenfahrten sind Skifahrer leicht im Vorteil. An der Grafik wurde ebenfalls gefeilt, sodass ein noch besseres Geschwindigkeitsgefühl als in den Vorgängern aufkommt. Wem die bekannten und neuen Gesichter der Fahrer nicht gefallen, kann sich jetzt dank eines Editors seinen eigenen Wintersportler nach Belieben zusammenbasteln und mit den edelsten Zwirnen bekannter Snowboard-Bekleidungshersteller einkleiden. Auf insgesamt 13 neuen Strecken können Spieler ihr Können unter Beweis stellen und waghalsige Tricks ausführen. Die Pisten, die wie gewohnt mit einer Menge Abkürzungen gespickt sind, wirken dank zahlreichen Zuschauern, aufgescheuchten Vogelschwärmen oder zersplitternden Eiszapfen sehr belebt. Darüber hinaus wurden sowohl Gegner-KI als auch der Karriere-Modus überarbeitet und sollen den virtuellen Wintersportler noch länger an den Bildschirm fesseln. Mit dem neuesten *SSX*-Teil erwartet uns Ende des Jahres ein erstklassiger Trendsport-Titel. **(te)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.easportsbig.de
Termin: 4. Quartal



TRICKREICH **Im vierten Teil finden sich zahlreiche Spots zum Grinden.**

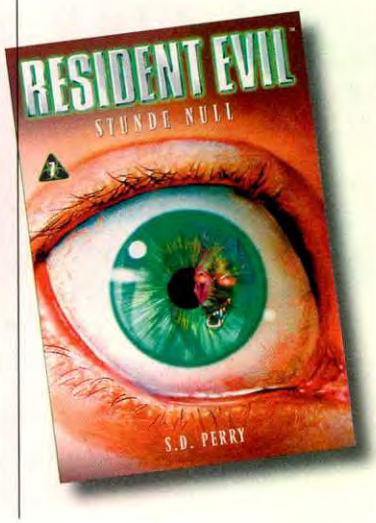
ZWEI BRETTER **Erstmals seid ihr auch auf Skiern unterwegs.**

AUGENWEIDE **Die Umgebungen sehen wie gewohnt blendend aus.**

Gewinnspiel Resident Evil

NACHTRAG **Edle Resident-Evil-Goodies von Panini zu gewinnen**

In Zusammenarbeit mit Panini verlost N-ZONE in diesem Monat zehn stylische Wandkalender zum Survival Horror-Hit *Resident Evil 4* und darüber hinaus noch zehnmal den neuesten *Resident Evil*-Roman *Stunde Null*. Wer kein Glück hat, kann die extrem coolen Teile im Buchhandel ab 20. Juli für schlappe € 12,95 (Kalender) beziehungsweise € 9,95 (Buch) erstehen.



Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 13 Name Anschrift" an die 82098 (z. B.: nzone 13 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 84 446;
€ 0,49/SMS für E-Plus, O2, Vodafone (inkl. € 0,12/SMS VF-D2 Transportanteil)
€ 0,61/SMS für T-Mobile, (inkl. € 0,12/SMS T-Mobile Transportanteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 13 Name Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 3. August 2005

100 Ausgaben N-ZONE Fakten & Fiktionen

Über Kindheitserinnerungen, Raritäten und den Revolution

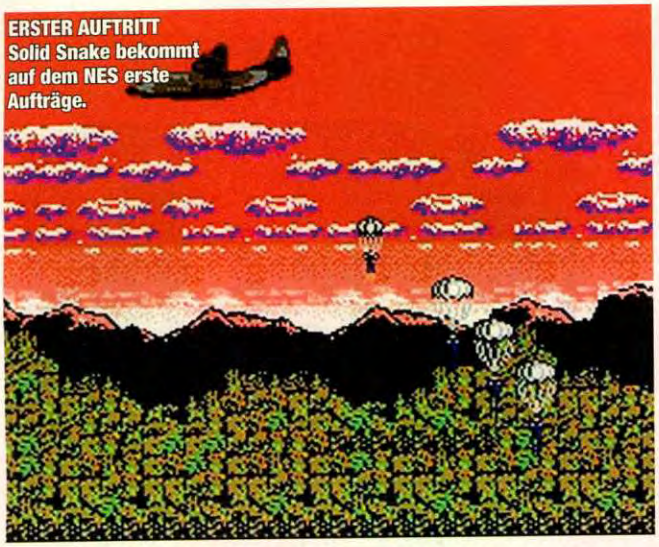
Seit nunmehr 100 Ausgaben berichten wir über die Spiele und Konsolen von Nintendo. Da wird es doch mal Zeit, abseits der Spiele einen kleinen Blick auf das Unternehmen und seine Spiele-Serien zu werfen. Wir haben für euch recherchiert und die 100 interessantesten Fakten zusammengetragen. Viel Spaß bei unserer großen Jubiläumsreportage!

1 BIS 25

1. Nintendos Firmensitz befindet sich in Kyoto, Japan.
2. Das Unternehmen wurde 1889 von Fusajiro Yamauchi gegründet.
3. Zu Beginn produzierte Nintendo ausschließlich Hanafuda-Spielkarten.
4. Seit 2002 wird Nintendo von Satoru Iwata geleitet.
5. Nintendo produzierte zwischenzeitlich auch Instant-Reis.
6. Mit *Mario Kart* auf dem SNES erschuf Nintendo einen der besten Funracer aller Zeiten.
7. Ungewöhnlich: Nintendo unterhielt früher Stundenhotels.
8. Mitte der Fünfzigerjahre vermarktete Nintendo Hanafuda-Spielkarten mit Disney-Motiven.
9. 1977 stieg Nintendo in den Markt der Unterhaltungselektronik ein.
10. 1979 entwickelte Nintendo mit *Donkey Kong* den ersten Spielautomaten.
11. Der erste Teil der *Final Fantasy*-Serie erschien auf dem NES.
12. Zum Weihnachtsgeschäft 1983 brachte Nintendo in Japan das Nintendo Entertain-

KLASSIKER Super Mario Kart gilt als eines der besten Rennspiele aller Zeiten.

URSPRUNG Der erste Final-Fantasy-Teil erschien auf dem NES.



ment System (NES) auf den Markt.

13. Die *Metal Gear*-Serie erlebte unter anderem auf dem NES ihren ersten Auftritt.

14. Der internationale Konzern wird durch die drei Zentren in Japan, USA und Deutschland geleitet.

15. Der Hauptsitz von Nintendo of Europe liegt in Großostheim bei Aschaffenburg.

16. *Maniac Mansion* ist das einzige LucasArts-Adventure, das in Europa für das NES umgesetzt wurde.

17. Zum Start des Game Boy wurde das Modul *Tetris* mitgeliefert und infizierte Millionen von Menschen mit dem Spielevirus.

18. Mit *Mortal Kombat* und *Street Fighter 2* erschienen nach dem Start des SNES zwei bekannte Arcade-Prügelspiel-Serien auf dem System.

19. Samus Aran aus der *Metroid*-Reihe ist eine Frau.

20. 1989 gründete Nintendo den Club Nintendo und brachte eine monatliche Clubzeitschrift heraus.

21. Entgegen vieler Gerüchte haben Mario und Prinzessin Peach nie geheiratet.

22. Nintendo verkaufte weltweit fast 50 Millionen NES-Geräte.

23. Viele Spieleserien, etwa die *Castlevania*-Reihe, wurden auf Nintendo-Konsolen berühmt.

24. Nintendo erzielte im letzten Jahr einen Nettogewinn von 800 Mio. Dollar.

25. Das erste Rollenspiel *Mario RPG* für das SNES erschien niemals in Deutschland.

26 BIS 50

26. Auch ein Taxiunternehmen gehörte zeitweilig zum Geschäft der Firma.

27. Einige Kaufhäuser in Japan mussten beim Start des SNES wegen Überfüllung und Panikgefahr schließen.

INFO SERIENVORSTELLUNGEN 1

Nintendos Serien

Nintendo hat in den letzten knapp 20 Jahren bekannte Spiele-Serien geschaffen. In unserem kleinen Überblick zeigen wir euch die Entwicklung der verschiedenen Serien und die bis dato wichtigsten erschienenen Spiele.

MARIO

1983 Super Mario Bros. (Atari 2600)

1991 Super Mario World (SNES)

2002 Super Mario Sunshine (GC)

1983
Mario Bros. (Atari 2600)
1985
Super Mario Bros. (NES/1985)
1986
Mario Bros. (NES)
1988
Super Mario Bros. 2 (NES)
1989
Super Mario Land (GB)
1990
Super Mario Bros. 3 (NES)
1991
Super Mario World (SNES)
1992
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (GB)
Super Mario Kart (GBA)
1994
Super Mario Allstars (SNES)
Wario Land: Mario Land 3 (GB)
1995
Yoshi's Island: Super Mario World 2 (SNES)
1996
Super Mario 64 (N64)
1999
Super Mario Bros. Deluxe (GBC)
2001
Mario Kart: Super Circuit (GBA)
Super Mario Advance (GBA)
2002
Super Mario Advance 2: SMW (GBA)
Super Mario Advance 3: Yoshi's Island (GBA)
Super Mario Sunshine (GC)
2003
Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 (GBA)
Mario Kart: Double Dash!! (GC)
2004
Mario & Luigi Superstar Saga (GBA)
Mario vs. Donkey Kong (GBA)
Mario Ball (GBA)
Paper Mario: Die Legende v. Äonentor (GC)
Super Mario Bros. Classic NES Series (GBA)
Super Mario 64 DS (DS)

Weitere Auftritte in div. Arcade-Automaten, NBA Street V3 (GC), Dr. Mario (NES, GB, SNES, N64), Mario Golf/Party/Tennis-Serie (div.), Mario & Yoshi (GB), Marios is Missing (NES, SNES), Mario Time M. (SNES), Mario Artist (64DD), Mario Paint (SNES),

Fortsetzung auf Seite 13

ZELDA

1987 The Legend of Zelda (NES)

1998 Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

2003 The Legend of Zelda: Wind Waker (GC)

1987
The Legend of Zelda (NES)
1988
Zelda II: The Adventure of Link (NES)
1992
Zelda: A Link to the Past (SNES)
1993
Zelda: Links Awakening (GB)
Zelda: Die Fratzen des Bösen (CD-i)
Zelda: Der Zauberstab von Gameleon (CD-i)
1994
Zelda's Adventure (CD-i)
1998
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
1999
Zelda: Links Awakening DX (GBC)
2000
The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)
2001
Zelda – Oracle of Seasons/Ages (GBC)
2003
The Legend of Zelda: Wind Waker (GC)
Zelda: Ocarina of Time – Master Quest (GC)
Zelda: A Link to the Past Four Swords (GBA)
2004
Zelda – Classic NES Series (GBA)
Zelda: Minish Cap (GBA)
2005
Zelda II: The Adventure of Link – Classic NES Series (GBA/2005)
Zelda – Four Swords Adventures (GC/2005)

Weitere Auftritte in: Super Smash Bros. (N64), Super Smash Bros. Melee (GC)

INFO RARITÄTEN UND KURIOSES

Raritäten

Final Fantasy Crystal Chronicles GameCube
Diese seltene Fassung des GameCube wurde zusammen mit dem Rollenspiel-Hersteller Square-Enix in Japan nur 150 Mal verlost und sieht sehr edel aus.

Starcraft N64 PAL
Entgegen vieler Gerüchte ist dieses Spiel niemals in Deutschland erschienen. Eine kleine PAL-Auflage von 5.000 Stück brachte Nintendo in Australien auf den Markt.

Tengen Tetris
Das erste *Tetris* für das Nintendo Entertainment System. Wegen Lizenzstreitigkeiten nahm Tengen das Spiel vom Markt. Daher gibt es nur wenige Exemplare und es ist ein begehrtes Sammlerstück.

Kurioses

Miracle Klavier NES
Von der Firma Mindscape wurde Mitte der Neunzigerjahre zum Preis von knapp 800 DM ein komplettes Keyboard herausgebracht, mit dem ihr das Klavierspielen am NES erlernen konntet.

Power Glove NES
Mit dem Power Glove versuchte Nintendo, einen Hauch von Cyberspace in das heimische Wohnzimmer zu bringen. Leider gab es zu wenig Spiele, um das Gerät zu etablieren.

Biofeedback-Tetris N64
Tetris ist vor allem in höheren Levels eine aufreibende Angelegenheit. Richtig gemein wird es aber, wenn sich euer Puls durch einen Sensor auf die Fallgeschwindigkeit der Steinchen auswirkt.

28. In nur knapp zehn Jahren verkaufte Nintendo über 90 Millionen *Pokémon*-Spiele.
29. Der Umsatz von Nintendo lag 2004 bei 4,4 Milliarden US-Dollar.
30. Nach dem Zusammenbruch des Spielemarktes 1982/83 belebte Nintendo das Videospielgeschäft neu.
31. Zum Start des SNES gab Nintendo alleine in den USA 25 Millionen Dollar für Fernsehwerbung aus.
32. Nintendo bedeutet übersetzt: „Vertraue auf das Glück des Himmels".
33. Einige Konsolen wie der Panasonic Q oder das Sharp Twin Famicom werden von Firmen in Lizenz gefertigt.
34. Gerüchten zufolge ist in Japan als Zubehör eine Strickmaschine für das NES erschienen.
35. Der Prozessor des SNES war mit knapp 4 MHz recht langsam, die Leistungsfähigkeit entstand erst durch zusätzliche Grafik- und Soundchips.
36. Das Rennspiel *Excite Bike* auf dem NES stammt von Shigeru Miyamoto.
37. Weltweit hat Nintendo bis heute nach eigenen Angaben mehr als eine Milliarde Spiele verkauft.
38. 1989 brachte Nintendo das erste tragbare Videospiel-System der Welt heraus – den Game Boy.
39. Nintendo hatte Ende der 80er-Jahre einen Marktanteil von fast 90 %.
40. Abwärtskompatibilität des SNES war geplant, wurde aber aus Kostengründen gestrichen.

TIMELINE

Welche Konsolen sind in den letzten Jahren erschienen? Wir helfen eurem Gedächtnis ein wenig auf die Sprünge und bringen einen kleinen Konsolenrückblick.

1980

Game & Watch

Nintendo entwickelt und vertreibt die kleinen und sehr beliebten Game&Watch-Spiele.
INFO: Es gab insgesamt 59 Game&Watch-Systeme.

1981

Arcade

Nintendo entwickelt mit Donkey Kong einen eigenen Spielautomaten, der zum Bestseller wird.
INFO: Damit feierte Mario seinen ersten Auftritt in einem Videospiel.

1986

NES

Das Nintendo Entertainment System (kurz NES) erscheint endlich auch in Deutschland.
INFO: 1,79-MHz-Prozessor/Modul- und Diskettentechnik

41. Mit dem Satellaview-Adapter konnte man in Japan per Satellit SNES-Spiele downloaden.
42. Der aktuelle Aktienkurs von Nintendo liegt bei über 80 Euro.
43. Der größte Flop der Firmengeschichte war der Virtual Boy.
44. Die *Game&Watch*-Spiele sind bis Mitte der Neunzigerjahre produziert worden.
45. 1983 eröffnete Nintendo ein Chuck-E.-Cheese-Restaurant mit Spielautomaten.
46. Für alle Nintendo-Konsolen sind bis heute weit über 5.000 Spiele erschienen.
47. *Final Fantasy* wurde auf dem N64 nicht produziert, weil Square mit dem Speichermedium-Modul nicht einverstanden war.
48. Die PlayStation entstand ursprünglich aus einer Zusammenarbeit von Sony und Nintendo. Als man sich bei den Verhandlungen überwarf, ging Sony seinen eigenen Weg.
49. Das allererste *Super Mario Bros.* verkaufte sich weltweit über 40 Millionen Mal.
50. Nintendo produzierte knapp 60 verschiedene *Game&Watch*-Spiele.

51 BIS 75

51. Zum Start von *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* sponserte Nintendo einen Kurzfilm-Wettbewerb mit dem Motto: Wahn oder Wirklichkeit?
52. Nach eigenen Angaben hat Nintendo bis 2003 über 215 Millionen firmeneigene Konsolen verkauft.
53. Vorbild für das NES war Ataris modulbasiertes VCS 2600.

Fortsetzung von Seite 11

INFO **SERIENVORSTELLUNGEN (FORTSETZUNG)**

DONKEY KONG

1982 Donkey Kong (Colecovision)

1994 Donkey Kong Country (SNES)

1999 Donkey Kong 64 (N64)

1982
Donkey Kong (Colecovision(Intellivision)
1983
Donkey Kong Jr. (Colecovision/Intellivision)
1986
Donkey Kong / 3 / Jr. (NES)
1987
Donkey Kong / Jr. (Atari 2600)
1988
Donkey Kong (Atari 7800)
1994
Donkey Kong Country (SNES)
Donkey Kong (GB)
1995
Donkey Kong Country 2 (SNES)
1996
Donkey Kong Country 3 (SNES)
1999
Donkey Kong 64 (N64)
2000
Donkey Kong Country (GBC)
2003
Donkey Kong Country (GBA)
2004
Mario vs. Donkey Kong (GBA)
Donkey Kong Classic NES Series (GBA)
Donkey Kong Country 2 (GBA)
Donkey Konga (GC)
2005
DK: King of Swing (GBA)
Donkey Kong Jungle Beat (GC)
Donkey Konga 2 (GC)

Weitere Auftritte in Donkey Kong Jr. Math,

POKÉMON

1999 Pokemon Rote Edition (GB)

2000 Pokémon Stadium (N64)

2004 Pokémon Colosseum (GC)

1999
Pokémon Rote/Blaue Edition (GB)
Pokémon Gelbe Pikachu Edition (GB)
2000
Pokémon Pinball (GBC)
Pokémon Stadium (N64)
Pokémon Snap (N64)
Pokémon Trading Card Game (GBC)
2001
Pokémon Puzzle Challenge (GBC(N64)
Pokémon Stadium 2 (N64)
Pokémon Silberne /Goldene Edition (GBC)
Pokémon Crystal Edition (GBC)
2003
Pokémon Saphir/Rubin Edition (GBA)
Pokémon Pinball Rubin/Saphir (GBA)
2004
Pokémon Channel (GC)
Pokémon Box (GC)
Pokémon Blattgrüne/Feuerrote Edition (GBA)
Pokémon Colosseum (GC)
2005
Pokémon Dash (DS)

Weitere Auftritte in: Super Smash Bros. (N64), Super Smash Bros. Melee (GC), Pokémon-Mini-Spielen,

METROID

1988 Metroid (NES)

1994 Super Metroid (SNES)

2004 Metroid Prime 2: Echoes (GC)

1988
Metroid (NES)
1992
Metroid II – Return of Samus (GB)
1994
Super Metroid (SNES)
2002
Metroid Fusion (GBA)
2003
Metroid Prime (GC)
2004
Metroid: Zero Mission (GBA)
Metroid Prime 2: Echoes (GC)
2005
Metroid Classic NES Series (GBA)

Weitere Auftritte in Super Smash Bros. (N64), Super Smash Bros. Melee (GC)

1989
Game Boy
Nintendo veröffentlicht den Game Boy, das erste tragbare Videospiel-System mit Spielkassetten.
INFO: 8-Bit-Prozessor/4 Farbstufen/40 Sprites simultan darstellbar

1992
SNES
Das Super Nintendo Entertainment System (kurz SNES) erscheint endlich auch in Deutschland.
INFO: 16-Bit-System/256 Farbenpalette/Stereo-Sound

1995
Virtual Boy
In Japan entwickelt der Game-Boy-Erfinder den Virtual Boy, der 3D-Grafik produziert.
INFO: 2 Bildschirme/20 MHz-Prozessor/nur Rottöne

1996
Game Boy Pocket
1996 erscheint der Nachfolger des legendären Game Boy, mit dem Namenszusatz Pocket.
INFO: 8-Bit-Prozessor/4 Farbstufen/kompaktere Ausmaße

54. Bei der Veröffentlichung des GameCube machte Nintendo mit der Konsole keinen Verlust.
55. Miyamoto ließ sich bei der Entwicklung von *Super Mario 64* durch Kindheitserinnerungen inspirieren.
56. Das N64 kostete in Deutschland zum Start 399 DM.
57. Es befand sich eine *Excite Bike*-Variante mit Mario-Charakteren in Planung, die leider niemals erschien.
58. Der Turrican-Erfinder Manfred Trenz programmierte als eines der letzten Spiele für das SNES *Rendering Rangers*, welches aber nur in Japan erschienen ist.

Rendering Ranger (SNES)

59. *Metroid Prime 2: Echoes* erschient zuerst in den USA und Europa, bevor es in Japan veröffentlicht wurde.
60. Der Name Mario stammt vom Vermieter des Nintendo-of-America-Departments – der war nämlich ein Italiener namens Mario Segali.
61. Das letzte in Deutschland erschienene N64-Spiel war *Aidyn Chronicles*.
62. Es gibt sogar einen Flipper, der auf der Thematik der Mario Bros. basiert.
63. Angeblich soll Bowser nur deshalb so dick sein, weil er aufgrund von Depressionen permanent Fressattacken bekommt.
64. In Schweden gibt es eine Straße die „Mario's gata" heißt, was so viel wie „Marios Straße" bedeutet.
65. Der erste Game Boy konnte lediglich vier Graustufen darstellen.
66. Die zwei Eskimos in *Ice Climber* heißen Pepe und Nana.

Ice Climber (NES)

67. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* gilt als eines der besten Spiele aller Zeiten und heimste Höchstwertungen ein.
68. *Star Fox* für das SNES war ursprünglich nur als Testprogramm für den speziellen FX-Chip gedacht.
69. *Zelda* auf dem NES war das erste Videospiel, das sich über eine Million Mal verkaufte.
70. In Japan erschien ein orangefarbenes N64 im Pokémon-Design.
71. Der Japaner Satoshi Tajiri ist der Erfinder der Pokémon.
72. Hiroshi Yamauchi war von 1949 bis 2002 Chef des Unternehmens.
73. Obwohl der Prozessor des SNES recht lahm war, gelangen findigen Programmieren mit den beiden Shootern *Super Aleste* und *Axeley* kleine Meisterwerke.
74. Seit dem 18. März 2005 gibt es in Japan einen eigenen Pokémon-Vergnügungspark.
75. Aufgrund der angeblichen Abbildung religiöser Symbole wurden Pokémon-Karten im Jahr 2000 in Saudi-Arabien verboten.

76 BIS 100
76. Nintendo lieferte in Japan nur 200.000 Stück des ersten *Pokémon*-Titels aus, da man davon ausging, das Spiel spreche nur wenige Käufer an.
77. Von allen *Zelda*-Spielen wurden bislang über 40 Millionen Einheiten verkauft.
78. Es gibt insgesamt 386 verschiedene Pokémon.
79. Für den Virtual Boy erschienen lediglich 22 Spiele.
80. Das Triforce in *Zelda* steht für Weisheit, Mut und Kraft.
81. Der Pokémon-Mini ist die kleinste Handheld-Konsole der Welt.
82. Bis 2000 verkaufte Nintendo insgesamt 100.000.000 Game Boys.
83. Am Erscheinungstag des N64 wurden in Japan 500.000 Geräte verkauft.
84. Die kleinste Produktionsmenge von SNES-Modulen lag bei 5.000 Stück.
85. 1979 wurde in New York Nintendo of America gegründet.
86. Die Ursprünge des Game Boy finden sich in Nintendos bekannter *Game&Watch*-Serie.
87. In Kooperation mit Mitsubishi entwickelt Nintendo 1977 die ersten beiden Heimkonsolen TV Game 6 und TV Game 15.
88. In Japan erschien eine beleuchtete Fassung des ersten Game Boy.
89. Der Game Boy Advance ist der erste Game Boy, der nicht auf dem ersten Handheld von 1989 basiert.
90. Der Hauptsitz von Nintendo of America ist in Redmond im Bundestaat Washington.
91. Mario hat eine Mütze auf, weil die Animationen der Haare im Jahr 1980 zu kompliziert gewesen wären.
92. Mario hatte seinen ersten Auftritt im *Donkey Kong*-Arcade-Automaten
93. Für den chinesischen Markt entwickelte Nintendo 2003 den iQue, eine Art N64 in Controller-Form.

iQue

94. Weil die Modul-Technologie teuer war, unterstützten weniger Hersteller das N64 als die CD-Technologie.
95. Im Entwicklungsstadium hieß der GameCube Nintendo Dolphin.
96. Das Diskettenlaufwerk 64DD erschien 1999 leider nur in Japan.
97. Durch den Verzicht auf eine Hintergrundbeleuchtung hielten die Batterien des ersten Game Boy über zehn Stunden.
98. In Europa erschien der Lightgun-Shooter *Yoshi's Safari*, in dem ihr auf dem Rücken des kleinen Drachen reiten konntet.
99. Es gab sogar eine Maxi-CD mit einem Remix des Titelstückes von *Super Mario Land* für den Game Boy.
100. Für das Jump & Run *Conker's Bad Fur Day* wurde im Playboy Werbung gemacht.

1997

N64
Das N64 erscheint in Deutschland und mit Mario 64 gelingt der Sprung in die dritte Dimension.
INFO: 64-Bit-Prozessor/32-Bit-Grafik/Dolby-Surround-fähig

1998

Game Boy Color
Nach dem Erfolg des Game Boy bringt Nintendo den Game Boy Color mit Farbdisplay in den Handel.
INFO: 56 Farben/64 Sprites simultan/3,6 MHz-Prozessor

2001

Game Boy Advance
Der Game Boy Advance ist die neueste Generation des über zehn Jahre alten Handhelds.
INFO: 32-Bit-Prozessor/512 Farben gleichzeitig/über 16 MHz

2002

GameCube
Am 3. Mai erscheint der GameCube knapp sechs Monate nach dem Start in Japan auch in Europa.
INFO: Knapp 500 MHz/Mini-DVD/Dolby Pro Logic

Danke, liebe Leser!

Seitdem die erste N-ZONE im Mai 97 erschien, informieren wir euch kompetent, unabhängig und kritisch über alle Themen, die mit Nintendo zusammenhängen. Schon wenige Monate nach der Veröffentlichung der Erstausgabe war die N-ZONE zum meistverkauften Nintendo-Magazin aufgestiegen. Diese Position hat sie bis heute nicht mehr abgegeben. Das haben wir nur euch, unseren treuen Lesern zu verdanken, die uns teilweise schon seit der ersten Ausgabe begleiten. Dafür sagen wir Danke und versprechen euch auch weiterhin alles zu geben, um das Heft stetig zu verbessern und euch das bestmögliche Nintendo-Heft überhaupt zu liefern!

Interessante Fakten rund um die N-ZONE:

Wusstet ihr ...

... dass die N-ZONE das einzige zur Zeit monatlich erscheinende Nintendo-Fachmagzin ist?

... dass die N-ZONE das älteste Single-Format-Videospielmagazin auf dem Markt ist?

... dass *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* mit 97% die höchste je in der N-ZONE vergebene Wertung einheimsen konnte?

... dass *Premier Manager 2004-2005* für den Game Boy Advance in Ausgabe 04/05 mit 15% die schlechteste jemals in der N-ZONE vergebene Wertung bekommen hat?

... dass Hans Ippisch die N-ZONE 1997 ins Leben gerufen hat und bis heute an seinem „Baby" arbeitet?

... dass die N-ZONE zu Pokémon-Boomzeiten an die 100.000 Hefte pro Monat verkauft hat?

... dass die N-ZONE zum GameCube-Start zur Ausgabe 05/2002 ein komplettes Redesign durchgeführt hat?

... dass Udo Crnjak bei der Gründung der N-ZONE gerade sein Fachabi gemacht hat?

... dass Fabian Sluga 1997 noch an seinem Wirtschafts-Abi gebastelt hat?

... dass Sascha Dowidat damals noch seinen Zivildienst im heilpädagogischen Kindergarten leistete?

... dass die N-ZONE im Jahr 2000 auf Grund der Pokémon-Sammelkarten bereits schon einmal in vier verschiedenen Versionen auslag?

... dass es den ersten Bericht über den GameCube in Ausgabe 04/99 gab?

... dass Super Mario bislang am häufigsten auf den Titelbildern der N-ZONE abgedruckt war?

Häufig gestellte Fragen zur N-ZONE:

1. Ich spiele häufig Videospiele und möchte jetzt gerne Tester bei euch werden. Wie schaffe ich das? Und noch eins: Ich wohne 760 Kilometer entfernt in Flensburg, im Zeitalter des Internet kann ich doch auch da wohnen bleiben und euch die Artikel per E-Mail schicken, oder?

N-ZONE *Zunächst einmal gehört zu unserem Job mehr als nur die Leidenschaft für Videospiele. Neben einer guten Allgemeinbildung in Sachen Videospiele solltet ihr schreiben können. Früh übt sich, wer ein Meister werden will: Die Mitarbeit bei Schülerzeitungen, Praktika bei Tageszeitungen, Online-Medien oder anderen Medienanstalten können nur vorteilhaft für euch sein. Wer sich darüber hinaus mit ungeregelten Arbeitszeiten und Überstunden anfreunden, seinem Heimatort den Rücken zuwenden und zum Verlag ziehen kann sowie keine Flugangst besitzt, hat gute Chancen, in der Videospiel-Branche zu arbeiten. Bei uns sind derzeit aber leider alle Stellen besetzt!*

2. Sascha Dowidat und Sascha Schmitz waren doch Praktikanten bei euch. Wie wird man das?

N-ZONE *Natürlich ist es möglich, Praktikant bei der N-ZONE zu werden. Schülerpraktika können wir aus organisatorischen Gründen allerdings nicht gewähren. Wenn ihr Praktikant bei uns werden wollt, dann solltet ihr mindestens zwei Monate Zeit mitbringen (ihr wollt ja schließlich auch was lernen), euch für die Dauer des Praktikums eine Unterkunft im Nürnberger Raum suchen, leidenschaftlich gerne spielen UND schreiben und eine vollständige Bewerbung inklusive Lebensläufen, Zeugnissen und Probeartikeln an folgende Adresse schicken:*

Redaktion N-ZONE
zu Hd. Fabian Sluga
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

3. Warum liegt der N-ZONE keine DVD bei?

N-ZONE *Wenn der GameCube DVDs abspielen könnte, würden auch der N-ZONE, genau wie bei unseren Schwestermagazinen PLAYZONE und XBOX-ZONE, DVDs beiliegen. Wir müssten den Heftpreis für eine DVD aber so oder so erhöhen und würden durch die Preiserhöhung Leser verlieren. Es macht einfach momentan keinen Sinn, der N-ZONE eine DVD beizulegen.*

2003

Game Boy Advance SP

Nintendo veröffentlicht endlich eine Variante mit beleuchtetem Bildschirm.

INFO: Beleuchteter Bildschirm/kompakte Größe/identisch zum GBA

2005

Nintendo DS

Mit zwei Bildschirmen und innovativen Features will Nintendo neue Käuferschichten erschließen.

INFO: Touchscreen/Mikrofon/WLAN-Unterstützung

2005

Game Boy Micro

Nintendo kündigt auf der E3 den Game Boy Micro mit stylischer Optik an.

INFO: Besseres Display als GBA SP/unglaublich winzig

2006

Nintendo Revolution

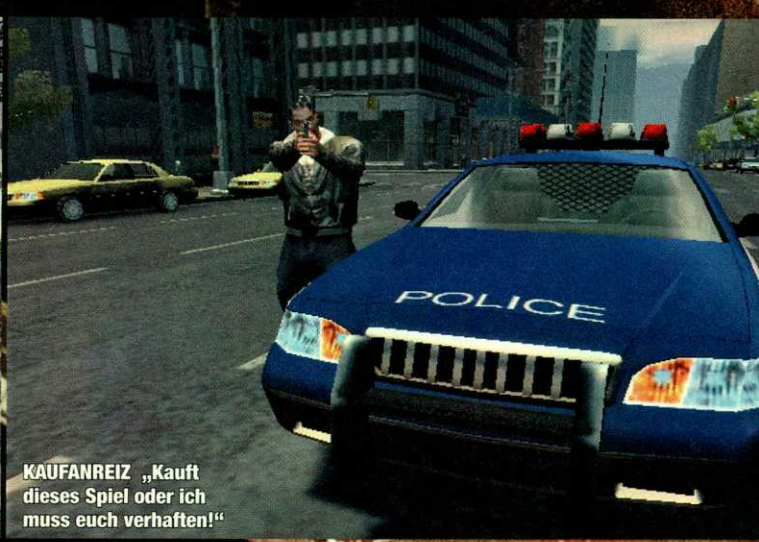
Ein Blick in die Zukunft: Wie die Konsole aussieht, wissen wir, aber was ist die Revolution?

INFO: spielt alte Nintendo-Klassiker ab/WIFI-fähig

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Vergesst die Stadt der Engel – **willkommen im Big Apple!**

KAMPFMASCHINE Marcus ist schwerfälliger als Nick Kang, aber genauso wehrhaft.



KAUFANREIZ „Kauft dieses Spiel oder ich muss euch verhaften!“

SCHUMMRIG Unzählige Lichter und schicke Spiegelungen faszinieren die Augen.

SCHERBEN BRINGEN GLÜCK In der Kneipe fliegen die Fetzen.

Kinder, wie die Zeit vergeht. Vor anderthalb Jahren präsentierte Activision voller Stolz den eigenen *GTA*-Konkurrenten, jetzt steht uns schon dessen Nachfolger ins Haus. Der überrascht mit völlig neuer Umgebung und einem neuen Hauptdarsteller. Marcus Reed ist ein farbiger New Yorker Cop mit bewegter Vergangenheit und einer Menge Wut im Bauch. Als Laufbursche für seinen im Knast sitzenden Vater schlägt er sich durchs harte Leben auf den Straßen von New York. Als ihn eines Tages seine eigenen Homies um die Ecke bringen wollen, setzt er sich zur Wehr und kann den Mordanschlag tatsächlich überleben. Just zu diesem Zeitpunkt tritt ein alter Kumpel seines Vaters auf den Plan und bietet ihm an, für das New Yorker Police Department zu arbeiten. Marcus denkt nicht lange nach und begibt sich mit einer Polizeimarke auf die Straße.

WELCOME TO REALITY!

True Crime: Streets of L.A. war nicht nur actionreich, sondern auch sehr witzig. Dennoch konnten nicht alle Spieler etwas mit den teilweise wirklich komischen Storywendungen anfangen. Übersinnliche Fähigkeiten und untote Gegner in schummrigen Kellern waren vielleicht auch etwas zu viel Fantasy für eine anfangs bodenständige Kriminalgeschichte. Der Nachfolger wird zwar keinesfalls zum bierernsten Drama, soll aber dennoch etwas realistischer ausfallen. Der poppig bunte Look des Vorgängers gehört der Vergangenheit an, New York soll genauso schmutzig und versifft wirken, wie das reale Vorbild an vielen Orten tatsächlich aussieht. Die Entwickler von Luxoflux geben sich also alle Mühe, *True Crime: New York City* nicht zum simplen Abklatsch werden zu lassen, sondern die Kritikpunkte am Vorgänger konsequent auszumerzen und die guten Ideen weiter auszubauen.

NEW YORK, NEW YORK!

New York ist nicht einfach nur eine große Stadt, sondern eine Sensation, die man selbst erlebt haben muss. Die Wol-

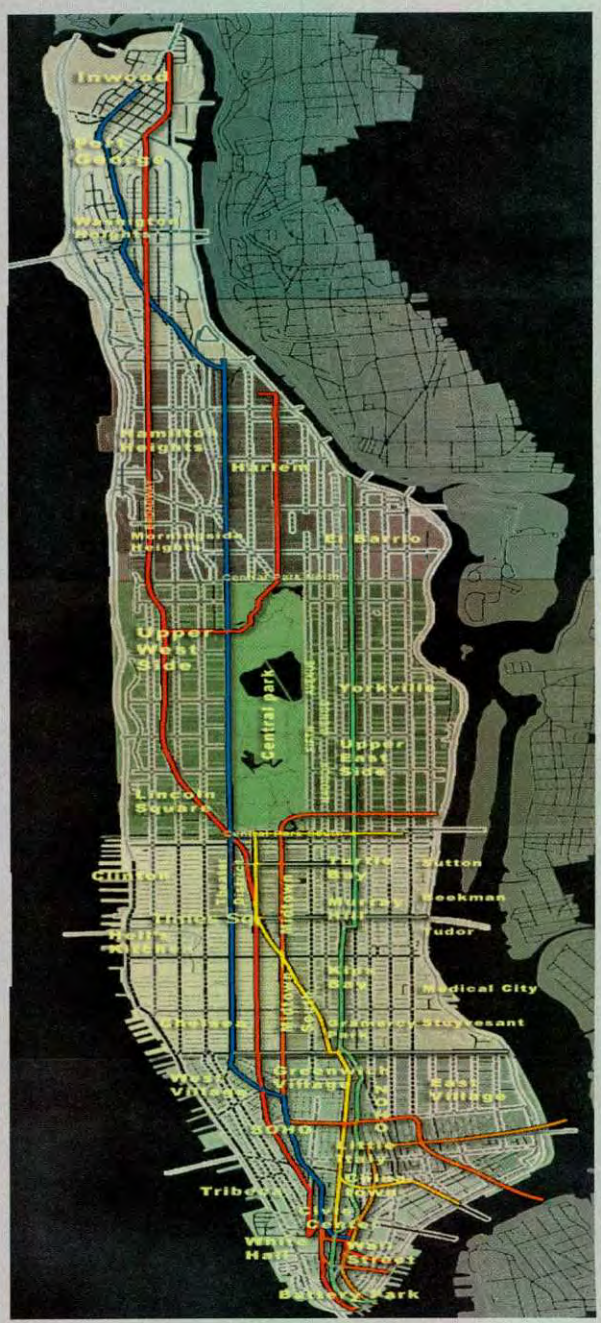
WEHRHAFT Im Dojo lernt man neue Kampftechniken dazu.

INFO DER STADTPLAN

Hier ist Ihr Revier

Schon Kojak und Konsorten wussten: Manhattan ist ein heißes Pflaster!

New York ist eine der aufregendsten Städte auf diesem Planeten. Die Wohngebiete von Queens, Brooklyn und der Bronx wurden von den Entwicklern bewusst außen vor gelassen, um die Wege für den Spieler erträglich kurz zu halten. Marcus Reed cruist also vorrangig durch Manhattan. Diese wurde ziemlich exakt fürs Spiel nachgebaut, sogar sechs U-Bahn-Linien haben es in die virtuelle Großstadt geschafft.



INFO NEW YORK NACHGEBAUT

Original & Fälschung

GPS-Daten und zahlreiche Fotos dienten den Entwicklern dazu, New York möglichst präzise nachzubauen – Sehenswürdigkeiten inklusive.

SCHMAL Das 1902 erbaute Flatiron-Gebäude gilt als ältester Wolkenkratzer von New York und hat den Weg ins Spiel gefunden.

INFO VERHÖRTECHNIKEN

Sag die Wahrheit!

Ein wichtiger Bestandteil der Polizeiarbeit ist das Verhören von Verdächtigen – Marcus Reed ist ein Meister auf diesem Gebiet.

Verdächtige verfolgen und gefangen nehmen ist eine Sache, doch wie kommt man am einfachsten an Informationen, die diese Leute unter Umständen für sich behalten? Genau, man startet ein Verhör. Auf dem Polizeirevier, aber auch unterwegs kann Marcus deshalb seine „Überredungskünste" demonstrieren. Dabei hat man als Spieler die Wahl, ob man lieber aggressiv vorgeht und Verletzungen des Delinquenten in Kauf nimmt oder mit Engelszungen um die gewünschten Auskünfte bittet.

KNUSPRIG So nah mit der Halbglatze am Pizza-Ofen werden die meisten Widersacher überaus schnell redselig.

kenkratzerdichte spottet jeder Beschreibung, Bürgersteige sind meist voller als die ersten Reihen eines Konzerts der Backstreet Boys und ein Blick auf die von gelben Taxis überfluteten Straßen lässt einen an der eigenen Zurechnungsfähigkeit zweifeln. Eigentlich muss man sich schon wundern, dass es die Metropole nicht schon öfter in ein Spiel dieser Art geschafft hat. Zwar hatte Reflections 1999 unter anderem New York als Handlungsort in *Driver* eingebaut, beschränkte sich aber auf eine grobe Nachbildung der Straßenschluchten ohne Anspruch auf Genauigkeit und Authentizität. Die Entwickler von Luxoflux sind nicht nur stolz darauf, Satelliten-Aufnahmen millimetergenau ausgewertet zu haben, sondern wollen vor allem den Look und die Atmosphäre des Big Apple einfangen. Der Spieler soll sich wie ein New Yorker fühlen und die vorhandene Infrastruktur entsprechend einbeziehen. Verkehrsmittel wie Taxis und die U-Bahn können und sollen vom Spieler genutzt werden, auch wenn man natürlich nach wie vor selbst in schnittigen Autos durch die Straßenschluchten rasen darf.

JEDE MENGE ABWECHSLUNG

True Crime: Streets of L.A. war ein perfektes Beispiel für einen Genre-Mix. In der Gestalt von Nick Kang ballerte man sich mit zahlreichen Waffen stylisch durch die Gegner, überstand verbissene Nahkämpfe mit coolen Spezialmanövern, raste mit einem Affenzahn durch Los Angeles und schlich sich auf leisen Sohlen in Gangsterbehausungen. All dies wird auch *True Crime: New York City* bieten, doch da ist noch mehr. Die Entwickler haben sich Zuschriften von Fans genau durchgelesen und an den Kritikpunkten des Vorgängers gefeilt. Die Fahrphysik

STYLISCH Ballereien sind erneut cool inszeniert.

RENNSEMMEL Die Ähnlichkeiten zum Ford GT40 sind unverkennbar – COOL!

wurde überarbeitet und soll nun etwas griffiger sein. Auch die Steuerung zu Fuß wurde optimiert, die im Vorgänger gelegentlich etwas bockig reagierte. Das Kampfsystem wurde natürlich ebenfalls abgeändert– Marcus Reed ist schließlich kein asiatischer Kung-Fu-Spezialist, sondern ein Straßenkämpfer. Dementsprechend ist sein Kampfstil härter und weniger akrobatisch. Wer auf spektakuläre Manöver dennoch nicht verzichten will, darf sich im Dojo neue Techniken aneignen. Schleichpassagen gibt's immer noch, sie werden dem Spieler aber nicht mehr aufgezwungen. Wer lieber mit riesiger Feuerkraft durch die Gegner pflügen will, kann dies jederzeit tun. Dann wird die Mission unter Umständen aber schwieriger.

IMMER WAS ZU TUN

Die Zufallsverbrechen werden diesmal mehr Tiefe bieten. Wer beispielsweise einen Drogendealer aufgreift und verhaftet, kann von diesem möglicherweise Informationen erhalten, die zur Ergreifung des Herstellers der giftigen Substanzen führen. Wer keine Lust auf die zufällig eingestreuten Einsätze hat, wird sich unter Umständen ganz schnell in einer blauen Straßenpolizisten-Uniform wiederfinden. Dann säubert man die Stadt so lange von Verbrechern, bis man wieder befördert wird, um sich den Story-Missionen zu widmen. Was auch immer man tut und wie auch immer man sich verhält, sämtliche Handlungen haben natürlich Auswirkungen auf das „Good-Cop-Bad-Cop-Rating". Hoffen wir mal, dass dieses interessante Feature diesmal noch mehr Einfluss auf den Spielverlauf hat als im Vorgänger.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

TRUE CRIME 2

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Internet:	www.activision.de
Spieler: 1	Termin: Herbst

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Der beste GTA-Konkurrent** zeigt sich konsequent verbessert und begeistert mit guten Ideen und coolem Setting!"

INFO UMBEGUNG IN BEWEGUNG

New York lebt!

Wie schon im Vorgänger könnt und dürft ihr zwischen den Hauptmissionen der alltäglichen Kriminalität den Kampf ansagen.

True Crime: Streets of L.A. bot dem Spieler eine Menge Abwechslung. Wollte man mal eine kleine Pause machen oder sich einfach abreagieren, konnte man auf die immer wieder eintreffenden Funksprüche reagieren und zufällig in der Stadt auftretende Verbrechen bekämpfen. Dies konnten kleinere Prügeleien, aber auch Raubüberfälle oder Verkehrsrowdys sein. Auch in New York gibt es für die Cops eine Menge zu tun. Wieder dürft ihr – diesmal in der Gestalt von Marcus Reed – zwischen den Story-Missionen auf Verbrecherjagd gehen. Wer darauf keine Lust hat, kann erstaunliche Veränderungen der Umgebung ausmachen. Je nachdem, wie sich die Kriminalitätsrate in einem Stadtteil ändert, entwickelt sich auch die Optik der Gegend. Häuser verwahrlosen, Straßenzüge werden schmutziger und die Anzahl von Graffitis erhöht sich.

SCHICK Alles ist sauber, selbst der Baum fühlt sich wohl.

VERWAHRLOST Würdet ihr euer Auto hier parken? Wir nicht!

INFO MOTORRÄDER

Spaß auf zwei Rädern

Neben unzähligen Autos in unterschiedlichen Variationen säumen nun auch endlich Motorräder die Straßen!

Eigentlich sollte sich schon Nick Kang in *True Crime: Streets of L.A.* auf heiße Öfen schwingen können, doch im fertigen Spiel war davon nichts zu sehen. In einer Präsentation einige Monate vor der Veröffentlichung konnten wir die Zweiräder bereits ausprobieren, doch die Fahrphysik konnte seinerzeit nicht überzeugen. Aus diesem Grund entschied man sich, die Motorräder lieber wegzulassen, anstatt sie mehr schlecht als recht mit Gewalt ins Spiel einzubauen. Jetzt, knapp anderthalb Jahre später, hat es geklappt.

HOCH HINAUS Ob nur Rennmaschinen oder auch andere Bikes zur Verfügung stehen, ist noch nicht entschieden.

BUTTERMESSER Mit dem Katana-Schwert macht Marcus einen auf dicke Hose.

Gun

Neversofts neue Action-Kanone reitet dem GameCube entgegen.

Der wilde, wilde Westen fängt gleich hinter Los Angeles an. Genauer gesagt im kalifornischen Woodland Hills, dem Standort des Entwicklungsstudios Neversoft. Hier entstehen Jahr für Jahr solide Fortsetzungen der *Tony Hawk*-Skateboard-Serie. Doch heute ist es ein anderes Spiel, das uns zur Anreise mit dem Eisenpferd bewogen hat. Western sind eigentlich gnadenlos out. Wenn es nach Joel Jewett geht, nicht mehr lange. Der Studioleiter sieht in der rauen Thematik einen idealen Rahmen für hochwertige Action: „Wir wollen etwas schaffen, das bisher noch niemandem gelungen ist: ein vernünftiges Western-Videospiel."

VON FREIHEIT UND ABENTEUER

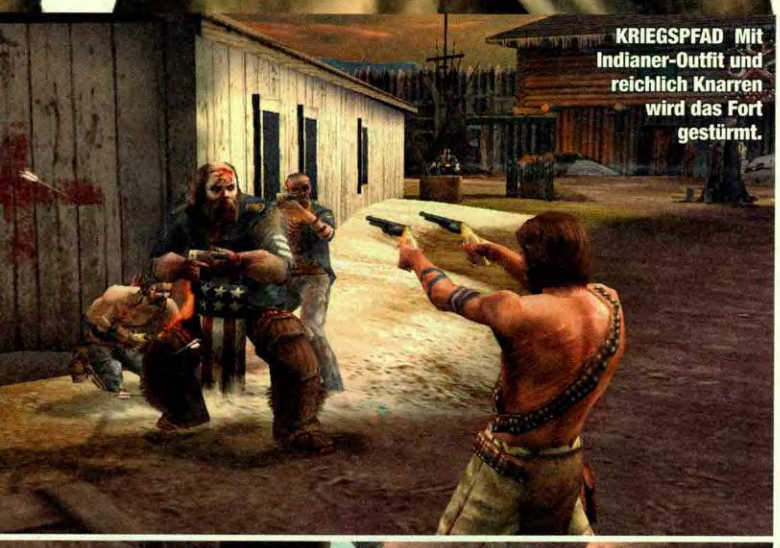
Ein junger Held, der das Geheimnis seiner Herkunft aufzuklären versucht. Eine offene Spielwelt, in der das Gesetz nicht viel wert ist, die von den Prärien Montanas bis zur Wüstenlandschaft New Mexicos zum Erforschen einlädt. Wo verschiedene Gangsterbanden, Indianerstämme und abtrünnige Kavalleristen für Unfrieden sorgen. Das ist die Welt von *Gun*, die sich dank Neversofts neuester Streaming-Technologie nahtlos und weitgehend ohne unterbrechende Nachladepausen auf eurem Bildschirm breit machen soll.

Ihr habt die Freiheit, einfach draufloszuerforschen. Sei es nun, dass man sich in Wäldern oder Bergen umsieht oder dem Treiben in einer Stadt beiwohnt. So bemerken wir beim Ritt entlang der staubigen Hauptstraße von Dodge City den Ausbruch einer Schießerei zwischen einigen CPU-gesteuerten Spielfiguren. Ob man sich einmischt, raushält oder seinerseits Streit anzettelt, bleibt dem Spieler überlassen. Genug herumgeschlendert? Dann schauen wir doch mal beim örtlichen Sheriff vorbei, der hat bestimmt ein paar Steckbrief-Jobs auf Lager.

Ein roter Handlungsfaden versorgt euch mit wichtigen Storymissionen, durch deren Absolvierung allmählich immer mehr Bereiche der Spielwelt freigeschaltet werden. In Spielegrafik inszenierte Zwischensequenzen zeigen neue Handlungsentwicklungen.

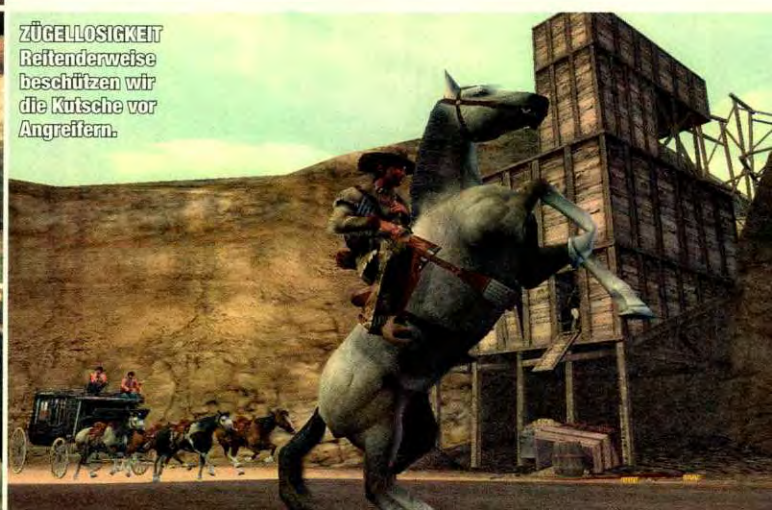
AUFS HOHE ROSS STEIGEN

Doch in erster Linie wird bei *Gun* nicht gelabert, sondern



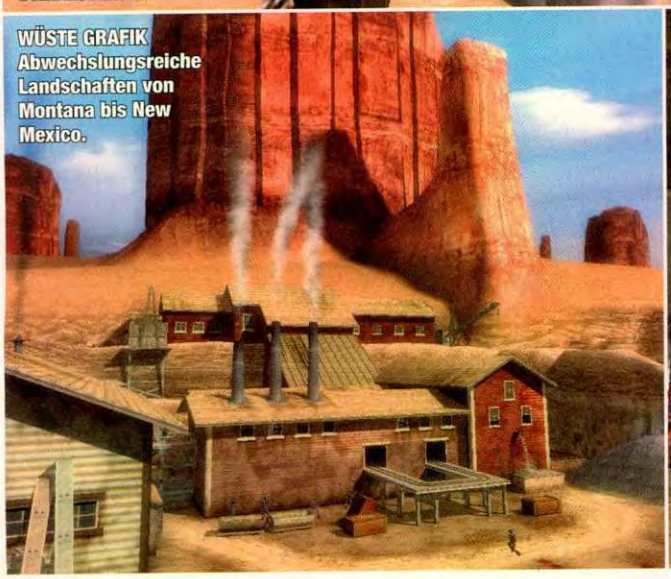
KRIEGSPFAD Mit Indianer-Outfit und reichlich Knarren wird das Fort gestürmt.

FEST IM SATTEL Auch in vollem Verfolgungsgalopp lässt es sich munter ballern.

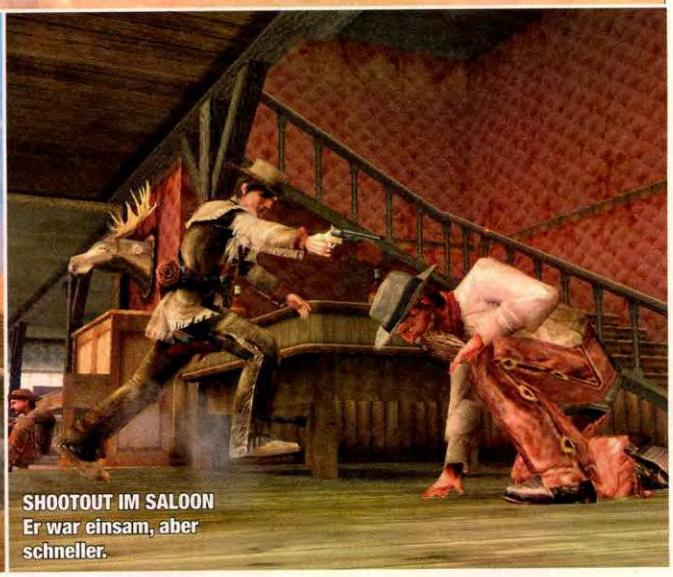


ZÜGELLOSIGKEIT Reitenderweise beschützen wir die Kutsche vor Angreifern.

GRABSCHER Ergriffene Gegner dienen als unfreiwillige Schutzschilde.



WÜSTE GRAFIK Abwechslungsreiche Landschaften von Montana bis New Mexico.



SHOOTOUT IM SALOON Er war einsam, aber schneller.

geritten und geschossen – oder beides gleichzeitig. Mit den Animationen und der Steuerung der Pferde hat man sich bei Neversoft sichtlich Mühe gegeben. Mitten im Galopp könnt ihr eure Waffen einsetzen, bleihaltige Verfolgungsjagden sind also garantiert. Pferde und Reiter sind voneinander unabhängig. Das bedeutet also, man kann euch das Ross unterm Hintern wegschießen. Oder ihr ballert einen Gegner aus dem Sattel, um euch dann sein Pferd zu schnappen.

Die meisten Schießereien kommen allerdings zu Fuß zustande – und das mit einem ansehnlichen Arsenal von ca. 14 Waffen. Revolver und Gewehr sind obligatorische Wildwest-Begleiter, im Laufe eurer Abenteuer setzt ihr auch Schrotflinten, Dynamitstangen oder Messer ein. Durch das fleißige Abservieren von Gegnern sammelt man Energie für einen Scharfschützen-Modus. Dessen Aktivierung führt zur Gun-Interpretation der allseits geschätzten Zeitlupen-Funktion. Der Rest der Spielwelt wird nicht nur verlangsamt, bei Ego-Ansicht könnt ihr jetzt auch präziser zielen und den Angreifern sogar die Waffen aus den Händen schießen. Je nach Trefferzone kippen die Gegner dann realistisch um.

LERNFÄHIGES GREENHORN

Unser Held verfügt über eine Reihe von Fähigkeiten, die sich durch das Erledigen bestimmter Missionstypen verbessern lassen. Revolverhelden-Aufträge steigern zum Beispiel die Waffenfertigkeiten, Cowboy-Jobs wie die Wiederbeschaffung entlaufener Rindviecher die Sicherheit im Sattel. Viele dieser Aufgaben sind optional, aber ihr habt es bei den Storymissionen leichter, wenn ihr euch Zeit nehmt und durch solche Nebentätigkeiten erst mal die Heldentalente steigert. Abwechslungsreich sind nicht nur Landschaften und Missionstypen, auch die Story von *Gun* soll für straffe Kurzweil-Zügel sorgen. Bei Neversoft konnten wir schon in einige spätere Levels linsen. So liefert man sich eine epische Schießerei mit einer ganzen Gegnerbande in einem heruntergekommenen Saloon, bewahrt eine Kutsche vor Überfällen, bahnt sich den Weg aus einer Gefängniszelle oder schlägt sich auf die Seite der Indianer, um ein ganzes Fort voller Kavalleristen zu stürmen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

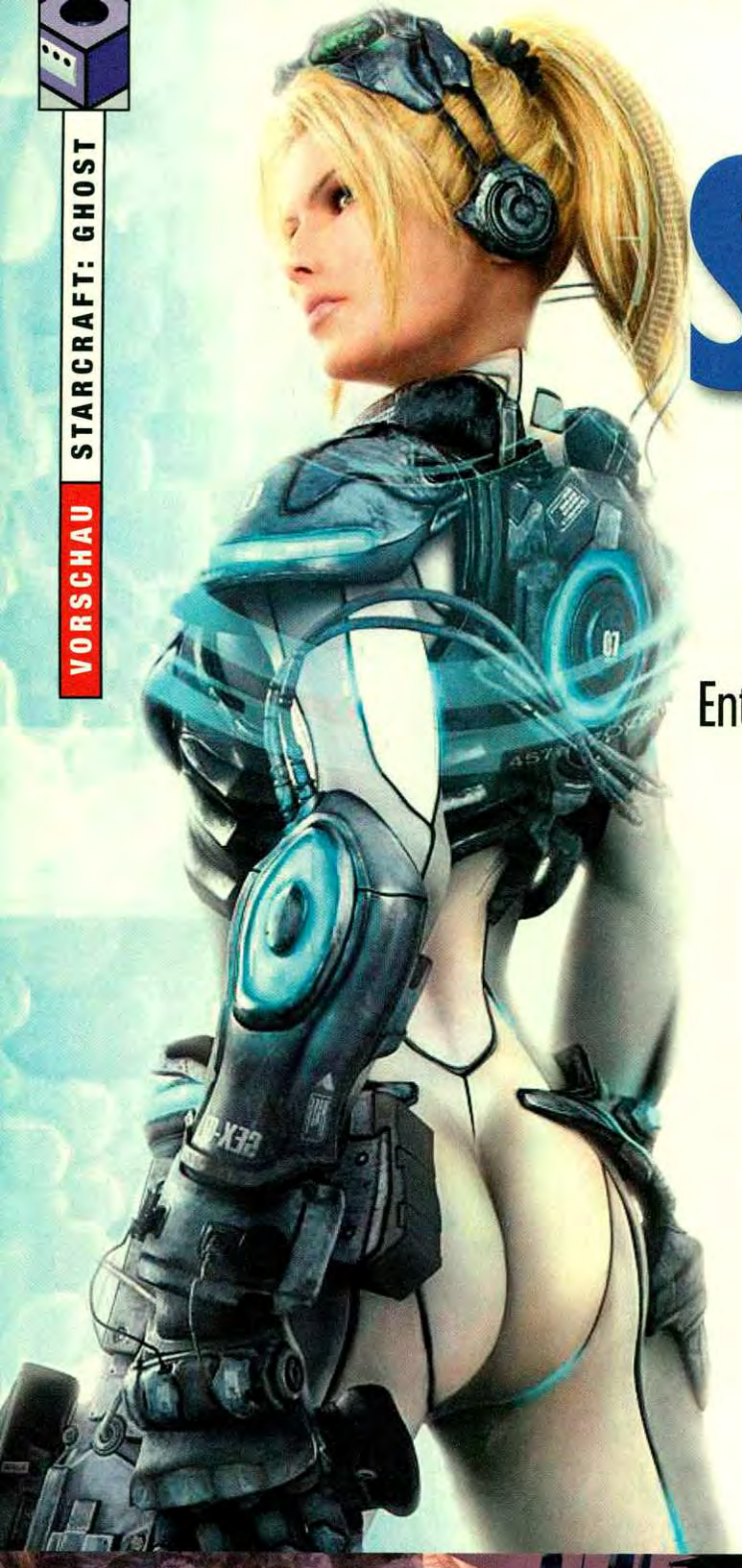
GUN

Genre:	Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Internet:	www.gunthegame.com
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Heftig, hübsch und originell - eine der coolsten Baller-Neuheiten diesseits des Rio Grande."



Starcraft Ghost

Stealth-Action-Mix vom Feinsten! Die Entwickler haben ein heißes Eisen im Feuer.

Wie der Titel bereits vermuten lässt, spielt sich das Geschehen im berühmten *Starcraft*-Universum ab. Schon das gleichnamige Echtzeit-Strategiespiel auf dem PC hat – aufgrund des grandiosen Mehrspieler-Modus – eine große Anzahl von Fans für viele Jahre in seinen Bann gezogen. Ein solch großer Erfolg schreit geradezu nach einer Fortsetzung, doch *Starcraft: Ghost* ist in einem völlig anderen Genre zu Hause: dem der Stealth-Action. Ewig war es still um den Titel, das Produkt nimmt nun langsam Gestalt an. Auf der E3 wurde eine neue Version von *Starcraft: Ghost* gezeigt.

GEHEIMPROJEKTE

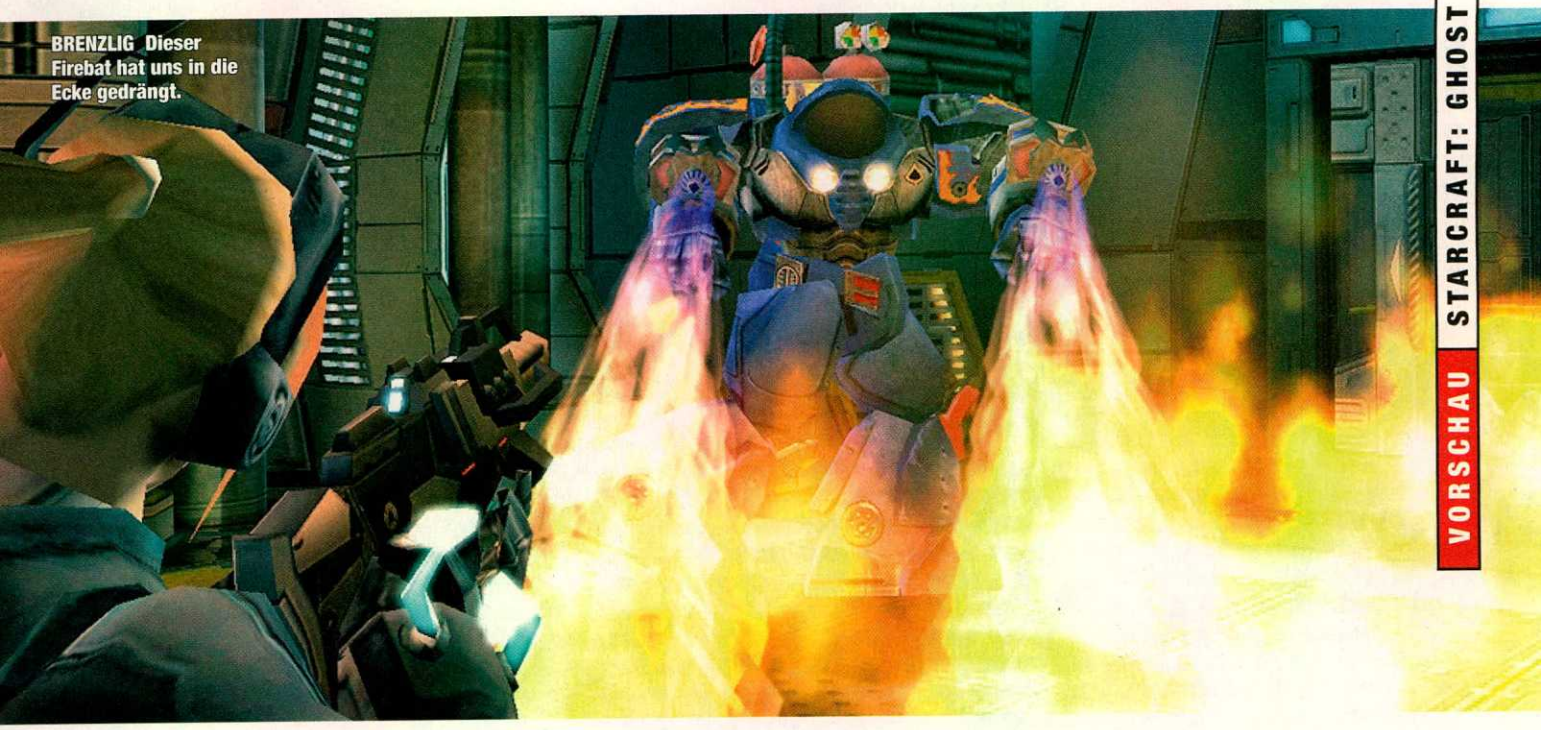
Die Geschichte spielt in einer futuristischen Welt, in der sich mehrere Rassen bekriegen. Dem außerirdischen Schwarm der Zerg gelingt es, den entscheidenden Schlag gegen das Terranische Reich auszuführen. Vier Jahre später hat sich die Menschheit erholt und die Wissenschaftler planen hinter verschlossenen Türen, übermächtige und willenlose Wesen zu züchten. Eine Elitekämpferin namens Nova bekommt Wind von einer Verschwörung und muss infolgedessen ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

SCHLEICHEN ODER BALLERN

Bei dem Third-Person-Spiel liegt der Schwerpunkt auf zwei verschiedenen Gameplay-Elementen: knallharte Balleraction und geschicktes Schleichen. Welche Strategie man einsetzen muss, ist bei jedem Level vorgegeben, verspricht allerdings eine Menge Abwechslung. Je nach Situati-

SCHLEICHWEG Am Drahtseil rutschen wir unbemerkt ins Feindeslager.

TARNVORRICHTUNG Diese beiden Soldaten ahnen nichts von unserer Anwesenheit.



BRENZLIG Dieser Firebat hat uns in die Ecke gedrängt.

on kann die Heldin Nova verschiedene Waffen, Werkzeuge oder Psi-Kräfte anwenden. Zu Letzteren zählen ein Tarnmechanismus, ein Geschwindigkeitsboost und eine Sichtmodifikation, die es dem Spieler ermöglicht, in der Dunkelheit zu sehen und Schwachstellen der Gegner zu lokalisieren. Genial ist die Umsetzung der so genannten Stealth-Angriffe, wobei man eine bestimmte Tastenkombination eingeben muss, um die Attacke erfolgreich durchzuführen. So springt Nova beispielsweise auf die Schultern eines Marines, öffnet sein Visier und wirft eine Handgranate in den schweren Kampfanzug, bevor sie es wieder nach unten klappt und sich selbst in Sicherheit bringt. Je nach Art des Feindes sind verschiedene Tastencombos nötig. Sollte der Versuch allerdings fehlschlagen, wird man enttarnt und muss sich einem offenen Kampf stellen. Im Waffenarsenal der Elitekämpferin findet man für solche Situation alles, was die Zockerherzen höher schlagen lässt: Gaußgewehre, Schrotflinten, Präzisionsgewehre, Flammenwerfer und Sturmgewehre machen Novas Leben leichter. Diese Auswahl wird durch den so genannten „Blocker" abgerundet: mit elektromagnetischen Geschossen setzt man Vehikel und Verteidigungsanlagen für eine Minute außer Gefecht.

VIELVERSPRECHENDER MEHRSPIELER-MODUS

Neben der Solokampagne steht auch noch ein Multiplayer-Modus auf dem Plan. Dabei werden bekannte Varianten wie Capture the Flag, Deathmatch und Team-Deathmatch mit von der Partie sein. Vier Charakterklassen stehen für dieses Spektakel zur Auswahl, zum Beispiel der getarnte Spion und der Soldat im robusten, schwerfälligen Panzeranzug. Obendrein kann der Spieler hinter das Steuer von verschiedenen Panzern, Gleitern und Lufttransportern steigen. Einige der Fahrzeuge sind auch im Solospiel verfügbar. Bisher wurde von Seiten der Entwickler immer noch kein Erscheinungsdatum genannt, geplant ist das Spiel derzeit für die erste Hälfte des Jahres 2006.

MICHAEL MEYER

VORSCHAU

STARCRAFT: GHOST

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi-Universal
Entwickler:	Blizzard
Internet:	www.website.de
Spieler	Unbekannt
Termin	1. Halbjahr 2006

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Vielversprechender Genre-Mix, mit umfangreichem Solo- und Mehrspieler-Modus.

EINLADEND Wo dieser Eingang wohl hinführt?

GEFÄHRLICH Dieser Zerg zeigt keine Bereitschaft zu Verhandlungen.

Battalion Wars

Was lange währt, wird endlich gut – Advance Wars findet nun auch seinen Weg auf den GameCube.

Verwirrung machte sich breit, als auf der E3 ein Titel namens *Battalion Wars* gezeigt wurde, der aber aussah wie das unlängst angekündigte *Advance Wars: Under Fire*. Nach langem Hin und Her hat man sich bei Nintendo dazu entschlossen, den Titel zu ändern. Da *Battalion Wars* spielerisch einen anderen Ansatz verfolgt als die rundenbasierte *Advance Wars*-Reihe auf dem GBA macht diese Entscheidung durchaus Sinn.

AUF IN DEN KAMPF

Das Kriegsszenario aus *Advance Wars* ist natürlich erhalten geblieben. Nach einer kurzen Tutorial-Mission geht es auch schon mitten hinein ins Kampfgetümmel. Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr eure Kämpfer der Western Frontier Forces, die dank schlaksiger Animationen und putzigem Auftreten ziemlich schräg aussehen. Der insgesamt recht cartoonartige Stil steht dem Spiel aber sehr gut, zumal *Battalion Wars* auch keine ernst gemeinte Kriegssimulation à la *Medal of Honor* ist. Aber genug geredet, der Feind wartet. Während der zahlreichen Einsätze habt ihr meistens mehrere stark bewaffnete Kameraden im Schlepptau. Ihr könnt dabei entweder jederzeit die Kontrolle eines Mitglieds übernehmen oder gezielt verschiedene Kommandos erteilen. Euer Trupp zieht mit allerhand Waffen in die Schlacht. Euch stehen neben Flammenwerfern, Raketenwerfern, Scharfschützen- oder Maschinengewehren insgesamt über 20 durchschlagende Wummen zur Verfügung.

EINFACH FREI SEIN

Während destruktive Shooter-Szenarien meist einen starren und geradlinigen Spielablauf bieten, gehen die Entwickler von Kuju mit *Battalion Wars* einen neuen Weg. In den über 20 Levels ist das Missionsziel zwar stets klar definiert, wie ihr aber den Auftrag erledigt, bleibt euch selbst überlassen. Ohne das taktische Umschalten zwischen den einzelnen Soldaten und

GESCHICKT Von zwei Seiten wird der Gegner in die Zange genommen und erledigt.

GEWALTIG Auch aus der Luft wird heftig angegriffen.

RADAR Dort habt ihr den Feind jederzeit im Blick.

TAKTIK Vom Berg aus lässt sich ein prima Bombardement durchführen.

später auch Fahrzeugen ist es allerdings nicht zu schaffen. An einigen Stellen wird euer Trupp schnell Kanonenfutter, wenn ihr nicht die Unterstützung eines Jeeps oder Panzers nutzt. Die Steuerung funktioniert in der 3D-Umgebung sehr gut. Mit dem C-Stick gebt ihr euren Kameraden Kommandos: Folgen, in den Kampf ziehen oder Kontrollpunkte bewachen. Ihr könnt sogar Spione ins feindliche Lager schicken, um euch dadurch einen Vorteil zu verschaffen. Im direkten Kampf steuert ihr den ausgewählten Helden per Analogstick. Durch die Schultertasten könnt ihr, ähnlich wie bei den *Zelda*-Abenteuern, eure Gegner anvisieren und um sie herumrennen. Oder ihr schnappt euch Panzer, Jeeps, Jets, Helikopter oder Artilleriegeschütze, die sich alle genauso einfach steuern lassen, und greift mit den Vehikeln an. Die einzelnen Missionen zeichnen sich bislang durch ihren Anspruch und ihren Reichtum an Abwechslung aus. Ihr müsst Transporter verteidigen, feindliche Basen zerstören oder die eigenen Linien sichern. Grafisch kann *Battalion Wars* gefallen, aber noch nicht zu 100 % überzeugen. Der nette Comic-Look passt gut zum Spiel, könnte jedoch an einigen Stellen durch schärfere Texturen und mehr Detailreichtum etwas Feinschliff vertragen. Wir hatten mit der ersten spielbaren Fassung auf jeden Fall schon sehr viel Spaß und freuen uns schon jetzt auf das fertige Produkt.

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

BATTALION WARS

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Kujo Entertainment
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-4
Termin:	2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Cartoonartiges Kriegsspektakel mit leicht taktischem Einschlag und jeder Menge Fahrzeugen."

NOTWENDIG Der Wechsel zwischen den Soldaten ist für das Erreichen des Missionszieles Pflicht.

OPTIK Der Cartoon-Stil sieht klasse aus.

KNAPP Die Bombe verfehlt ihr Ziel!

SCHWERES GESCHÜTZ In Battalion Wars übernehmt ihr auch das Kommando über Fahrzeuge.

Fantastic 4

Fantastischer Vierer mit Steuermann: **Vereinter Heldeneinsatz** bestimmt das Spiel zur neuesten Comic-Verfilmung.

Mit der Masche „Vom Comic zum Film zum Videospiel" ist Activision die letzten Jahre nicht schlecht gefahren, diverse *Spider-Man*- und *X-Men*-Episoden bescherten erkleckliche Umsätze. Die große Hoffnung dieses Kinosommers wird gleich auf vier Schultern verteilt: *Fantastic 4* nennt sich die Neuverfilmung der Marvel-Serie, die Stan Lee und Jack Kirby bereits im Jahr 1961 erfanden. Unter Einsatz unserer Superhelden-Gamepad-Kräfte haben wir das brandneue Begleitspiel schon mal ausprobiert.

ZACK! BOING! KLIRR!

Beim Kampf der Fantastischen Vier gegen den bösen Doktor Doom spielt man nicht einfach die Filmhandlung nach, die Story wird auch um Nebenschauplätze und Zusatzmissionen erweitert. „Das Chaos ist gigantisch", schwärmt Lewis Peterson von Entwicklungsteam 7 Studios über die Menge an Helden, Gegnern und zerstörbaren Objekten. Tatsächlich fliegen bei der prügelgesättigten Action-Adventure-Mischung die Fetzen in beeindruckendem Ausmaß.

Ein paar einheitliche Basisattacken und Combos sorgen für zuverlässiges Zuhauen, Blocken und Anvisieren des nächsten Gegners. Außerdem gibt es pro Charakter neun exklusive Spezialmanöver mit jeweils drei Stufen, die sich erst im Spielverlauf freischalten lassen. Es ist eure Entscheidung, in welcher Reihenfolge Talente gelernt und ausgebaut werden. Eine Art Energieanzeige reguliert den Einsatz der Superkräfte. Sie füllt sich schnell automatisch wieder auf, sodass man die Spezialtalente häufig, aber eben nicht ständig einsetzen kann. In einigen Kapiteln steuert ihr einen einzelnen Helden, aber manchmal ist auch die komplette Viererbande unter eurer Kontrolle.

AUFPRALLSCHUTZ Das Energiefeld der getarnten Sue Storm kegelt Roboterlümmel weg.

PRIMA REICHWEITE „Nahkampf" ist bei Mr. Fantastic ein dehnbarer Begriff.

Mit dem Steuerkreuz wird schnell gewechselt. Ihr tippt es zum Beispiel nach oben, um Mr. Fantastic zu steuern, oder nach unten, um die Kontrolle über das Ding zu übernehmen. Der Rest der Truppe agiert derweil automatisch. Durch Schultertastenbetätigung bittet ihr den nächsten Mitstreiter um Beistand bei der Gegnerbekämpfung oder leistet erste Hilfe. Von der Heilung bis zum Schutzschild beherrscht jeder Charakter bestimmte Weisen der praktizierten Nächstenliebe. Am meisten Spaß dürfte es machen, die ganze Story zu zweit im Koop-Modus durchzuspielen. Zusammen Combo-Angriffe auszuführen und sich gegenseitig zu helfen bringt mehr, als wenn jeder alleine vor sich hinwurstelt.

DA SPIELT SICH VIEL AB

Wir bekamen bereits einige abwechslungsreiche Schauplätze zu sehen. Zu Spielbeginn steuert man erst einmal Mr. Fantastic alleine, um mit dessen besonderen Talenten vertraut zu werden. In einer Laborumgebung dienen schwächliche Roboter als willkommene Zielscheiben. Später legen sich ganze Schlägertrupps in einem nächtlichen Straßenlevel mit dem Ding an. In einem Museum kämpft sich dagegen die ganze Truppe erst durch zahlreiche Räume mit quicklebendigen Mumien, bevor der Bosskampf gegen den riesigen Horus und seine Schergen entbrennt. Bei dem Getümmel immer ein Auge auf alle Helden zu haben und blitzschnell die besten Spezialfähigkeiten einzusetzen, hält einen ganz schön auf Trab.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

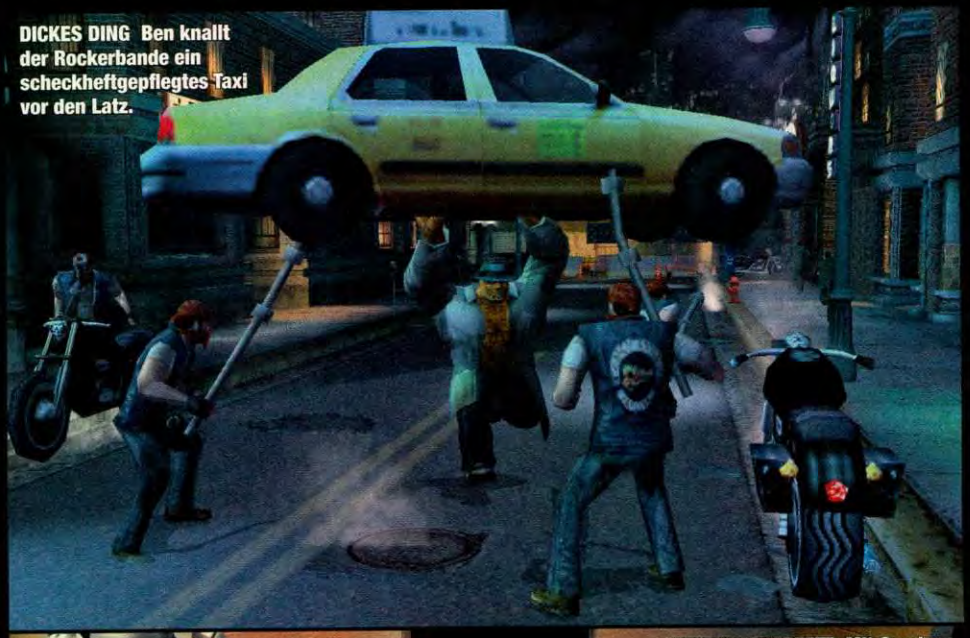
FANTASTIC 4

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	7 Studios
Internet:	www.activision.de
Spieler	1-2
Termin	Juli

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Routinierte Superhelden-Action mit vielen Combo-Attacken und spaßigem Kooperations-Modus."



DICKES DING Ben knallt der Rockerbande ein scheckheftgepflegtes Taxi vor den Latz.

NETT IM QUARTETT Mit Combos und Hilfeleistungen stehen sich die fantastischen vier Helden gegenseitig bei.

INFO **STAN-LEE-INTERVIEW**

Superhelden-Papa

Der geistige Vater von Spider-Man, Hulk und den Fantastic 4 stellte sich im Rahmen einer Activision-Veranstaltung den Fragen der Fachpresse.

STAN LEE musste auf dem Activision-Stand während der E3 fleißig Autogramme schreiben.

Stan Lee ist ein Schlitzohr. Auf die Frage, wie viel kreative Kontrolle er über die Film- und Spielumsetzungen seiner Comic-Kreationen habe, antwortet er grinsend: „Oh, ich will gar keine Kontrolle. Wenn eine solche Umsetzung gut wird, bekomme ich dafür Anerkennung. Aber wenn dabei etwas Schlechtes rauskommt, kann ich immer noch sagen, dass ich damit nichts zu tun hatte." Dass die Jugend von heute so sehr auf Videospiele abfährt, wundert Lee kein bisschen: „Du nimmst bei Spielen wirklich an der Handlung teil und bist nicht nur passiver Leser." Dadurch sieht er keine Gefahr für die Popularität herkömmlicher Druck-Erzeugnisse: „Die beiden Medien helfen sich gegenseitig. Seit es die Videospiele gibt, sind die Verkaufszahlen der Comic-Hefte gestiegen."

Konkret zur Entwicklung des *Fantastic 4*-Comics befragt, meint Lee: „Die grundsätzliche Idee war es, ein Team zu haben, das ein bisschen wie eine Familie ist. Vor allem wollten wir die damaligen Klischees meiden. Deshalb gab es weder Geheimidentitäten noch den obligatorischen Teenager-Sidekick." Auf die Frage, welche weiteren Marvel-Serien gute Spielvorlagen abgeben würden, zählt Lee *Iron Man*, *Silver Surfer* und *Dr. Strange* auf: „Man kann eigentlich aus allem ein gutes Spiel machen, solange es einen interessanten Helden und einen starken Bösewicht gibt – und wenn die Grafik sowie die Action stimmen."

VERSUS Im Zweispieler-Modus tanzen Waluigi und Mario gegeneinander.

RANKING Je mehr Kombos ihr schafft, desto besser fällt die Bewertung aus.

Dancing Stage Mario Mix

Mario lässt auf dem GameCube ordentlich die Puppen tanzen.

Shakalaka, links, recht, links, rechts ... Mit *Dancing Stage Mario Mix* bringt Nintendo in Zusammenarbeit mit Konami die berühmte Bemani-Serie endlich auch auf den GameCube. Was in Japan seit Jahren hipper Trend ist, findet langsam auch Einzug in europäische Wohnzimmer und treibt so manchen Spieler zu sportlichen Höchstleistungen. Also, den Controller in die Ecke gelegt, die stylische Tanzmatte mit Mario-Emblem, die dem Spiel im Übrigen beiliegen wird, angeschlossen und schon könnt ihr so richtig abhotten.

Das Spielprinzip ist dabei ebenso einfach wie genial. Über den Bildschirm bewegen sich vier unterschiedliche Richtungspfeile, die bei Erreichen einer Leiste am oberen Rand durch das Drücken des entsprechendes Richtungspfeiles – rechts, links, oben oder unten – auf der Tanzmatte aktiviert werden. Was anfangs noch einfach klingt, wird spätestens bei höheren Schwierigkeitsgraden eine schweißtreibende Angelegenheit. Das Spielprinzip wurde allerdings nicht 1:1 aus alten *Dancing Stage*-Teilen übernommen, sondern perfekt auf Mario abgestimmt. Das reicht von kleinen Animationen wie tanzenden Piranha-Plants oder groovenden Shy Guys während der Tanzeinlagen bis hin zu ganz speziellen Minispielen. Dort wird mit Anlauf und Schwung an Fahnenmasten à la *Super Mario Bros.* hochgesprungen, es werden fiese Goombas weggerockt oder von oben herabfallende Bananen aufgesammelt. Langweilig wird es nie!

Das liegt nicht zuletzt auch an der witzigen Musikauswahl. Mehr als 25 verschiedene Tracks – von klassischen Stücken wie Mozarts kleiner Nachtmusik oder Carmen bis hin zu Titeln aus *Mario Kart, Wario World, Marios Bros. 1-3* oder alten NES-Klassikern wie *Wrecking Crew* – warten darauf, von euch nachgetanzt zu werden. Der Verzicht auf bekannte Pop-Nummern ist durchaus zu verschmerzen, da die *Mario*-Melodien sowieso besser zur gesamten Präsentation des Titels passen. Spätestens im Oktober dürfen alle Tanzverrückten auch auf dem GC richtig abzappeln – Zweispieler-Modus inklusive!

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

DANCING STAGE M. MIX

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Konami
Internet:	www.nintendo.de
Spieler: 2	Termin: Oktober

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Gelungene Umsetzung der bekannten Bemani-Serie mit **flotten Songs und einigen neuen Ideen**.

KNUFFIG Mario zappelt, als hätte er Gummiknochen.

ABWECHSLUNG Zahlreiche Tanz- und Minispiele sind in den Story-Modus integriert.

RASANT Acht Spieler sausen im neuen Mario Party gleichzeitig um die Wette.

AUSDAUER Einige der Minispiele erfordern exaktes Timing.

Mario Party 7

Nintendo-Fans kommen aus dem Feiern **gar nicht mehr heraus.**

Nintendos Fähigkeit, beliebten Serien immer wieder frischen Wind einzuhauchen, ist einfach unglaublich. In Teil 6 spendierte man dem verrückten Mehrspielerspaß ein Mikrofon, während man dieses Mal auf die Formel „Mehr Spieler = mehr Spaß" setzt. Insgesamt acht Partylöwen können in *Mario Party 7* bis dato unbekannte Spaßsphären erreichen. Dem Jubelschrei der Fangemeinde kommt leider eine kleine Ernüchterung zuvor: Es wird keinen zusätzlichen Mehrspieler-Adapter geben. Wenn ihr mit acht Spielern gleichzeitig antretet, teilen sich jeweils zwei Spieler einen Controller.

Das Mikrofon aus dem Vorgänger soll ebenfalls wieder zum Einsatz kommen und zwei neue Charaktere, Birdo und Dry Bones, sorgen für zusätzliche Abwechslung. Am erfolgreichen Spielprinzip hat Nintendo nichts geändert. Ihr tretet in insgesamt über 80 verschiedenen Minispielen gegeneinander an und versucht, die auf dem Spielfeld verteilten, wertvollen Sterne zu ergattern. Wie schon in den Vorgängern reicht die Bandbreite der Aufgaben von anstrengenden Button-Smashing-Ausdauertests über Geschicklichkeitsübungen bis hin zu witzigem Gedächtnistraining. Körper und Geist werden also im gleichen Maße beansprucht. Die einzelnen Minispiele und die neuen Charaktere sowie der gelungene Mehrspieler-Modus klingen jetzt schon sehr vielversprechend. Wir wünschen uns allerdings noch mehr Aufgaben, in denen das Mikrofon besser zum Einsatz kommt.

Bis der neue Partyspaß erscheint, hat Nintendo kräftig Zeit, unsere Wünsche in Erfüllung gehen zu lassen. Wir freuen uns auf jeden Fall erneut auf einen knallig-bunten Mehrspieler-Spaß und handfeste Duelle auf den Spielfeldern in und um Mushroom Kingdom.

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

MARIO PARTY 7

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-8
Termin:	2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Dank zahlreicher neuer Minispiele** und dem Achtspieler-Modus wird auch diese Party wieder die Hütte rocken."

WUNSCH Minispiele, die das Mikrofon unterstützen, wären prima.

FARBENFROH Mario Party 7 präsentiert sich gewohnt bunt.

PRAKTISCH Bestimmte Items könnt ihr bei Toad erwerben.

Viewtiful Joe DS

Auf dem DS verteilt Joe gleich **doppelt Backenfutter.**

Im Movie Studio Themenpark soll das große Film-Comeback des in die Jahre gekommenen Captain Blue gedreht werden. Allerdings sabotieren ein paar Fieslinge den Filmdreh. Das kann Joe, der Held im roten Latexanzug, natürlich nicht so stehen lassen und setzt nun alles daran, seinem Idol zu Hilfe zu eilen. Die alten Moves von Joe, mit denen er das Spielgeschehen in Zeitlupe oder Mach-Speed versetzen konnte, sind bei dem DS-Titel allerdings passé. Jetzt wird kurzerhand die Filmrolle manipuliert!

NEUE KAMPFTECHNIK

Die neuen Fähigkeiten von Joe muss man einfach gesehen haben! Das Spielgeschehen läuft auf beiden Bildschirmen ab. Auf einem Screen sieht man es dabei aus einer Close-up-Perspektive. Zieht man seinen Finger einmal von oben nach unten über den Touchscreen, werden die Bildschirme ausgetauscht. Ist die Close-up-Perspektive auf dem unteren Bildschirm sichtbar, schaltet man Gegner mit einem gezielten Fingerdruck aus. Dies funktioniert natürlich auch mit dem Stylus. Da das Spielgeschehen aber noch immer so rasend schnell wie eh und je ist, empfiehlt sich die Daumendruck-Methode.

NEUE RÄTSEL

Zieht man den Finger hingegen in einer Seitwärtsbewegung über den Bildschirm, wird dieser geteilt. Das ist weniger für die Gegnerbekämpfung hilfreich als beim Lösen von kleinen Rätseln. In einem Beispiel muss Joe ein Wasserrohr aufbrechen, um ein Feuer zu löschen. Zwischen dem Wasserrohr und dem Brand befindet sich aber ein Block, der den Wasserfluss unterbricht. Teilt man nun den Bildschirm, kann man die Hälfte, in der sich der Block befindet, kurzerhand zur Seite schieben. Bricht man daraufhin das Rohr auf, kann das Wasser ungehindert auf das Feuer niederprasseln.

ABER IMMER NOCH DER GUTE ALTE JOE

Bis auf solche neuen Special Moves fühlen sich Fans von Anfang an wie zu Hause. *Viewtiful Joe* erstrahlt nach wie vor in cooler Cel-Shading-Optik, die auch auf dem DS eine großartige Figur macht. An der grundlegenden Steuerung hat sich ebenfalls wenig geändert. Dem Superhelden in spe stehen wieder Standard-Schlag- und -Trittattacken zur Verfügung. Greift ein Gegner an, wird das mit einem Totenkopf-

ÜBERMACHT Zieht ihr in so einer Situation den oberen Bildschirm nach unten, beseitigt ihr die Gegner mit eurem Daumen.

Symbol illustriert. Je nachdem wo es erscheint, kündigt es euch an, ob ihr dem Angriff durch Wegducken oder einem Sprung ausweichen könnt. Wie schon im zweiten GameCube-Spiel steht euch wieder ein Mitstreiter zur Seite. Diesmal handelt es sich allerdings nicht um Joes Freundin, sondern um seine Schwester Jasmine, eine aufstrebende Schauspielerin, die von Filmen genauso begeistert ist wie ihr großer Bruder. Einen Ausflug in den Filmpark lässt sie sich da natürlich nicht entgehen. Dieser ist übrigens aufgeteilt in verschiedene Attraktionen, die sich im Leveldesign widerspiegeln. So ist beispielsweise der Horrorfilm-Part entsprechend düster angehaucht.

OLDSCHOOL LEBT

Wer hätte das gedacht? Eigentlich ist *Viewtiful Joe* nichts weiter als die Wiederbelebung des tot geglaubten Sidescrolling-Beat-'em-Up-Genres. Doch dank abgefahrener Optik und der coolen Special Moves des Helden mauserte sich der Titel zu einem modernen Klassiker. Auf dem DS geht die Revolution weiter. Auf die alten Werte des Genres wird dabei genauso viel Wert gelegt, wie auf die Möglichkeiten, die die zwei Bildschirme des DS eröffnen. *Viewtiful Joe* verspricht einer der innovativsten Titel für Nintendos neues Handheld zu werden.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU

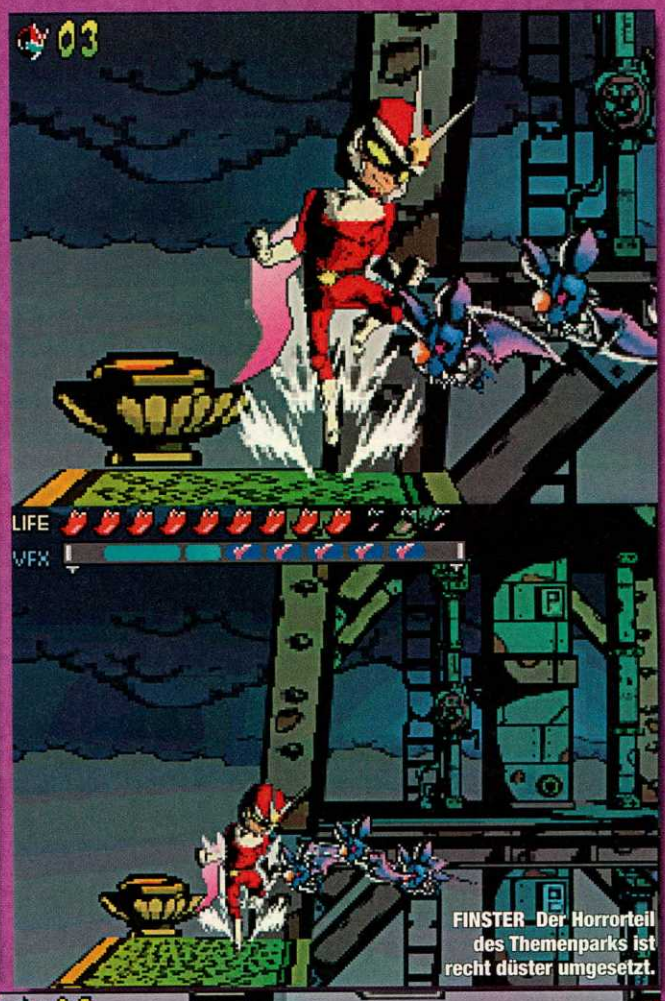
VIEWTIFUL JOE DS

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Internet:	www.capcom.com
Spieler:	1
Termin:	Frühjahr 2006

EINSCHÄTZUNG

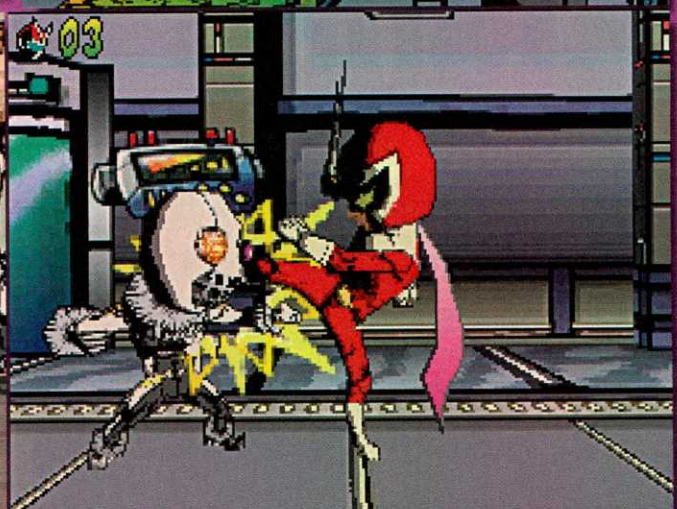
SEHR GUT

„Joe is back! Dank des Touchscreens erfährt das klassische Gameplay eine Frischzellenkur."



FINSTER Der Horrorteil des Themenparks ist recht düster umgesetzt.

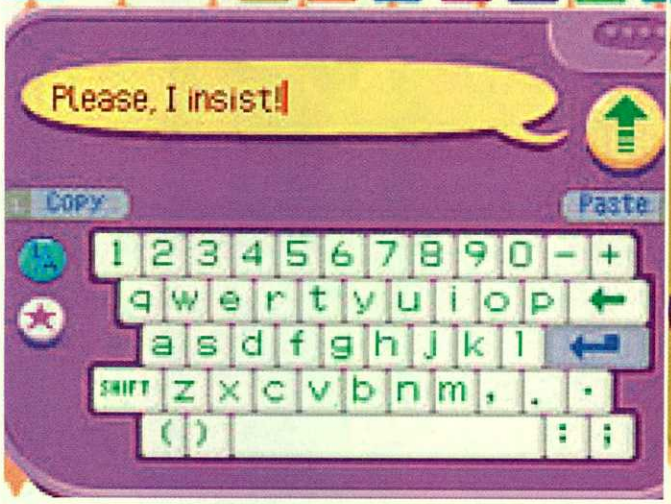
WEGGEDUCKT Ein Totenkopf-Symbol zeigt euch nach wie vor an, wie ihr einer Attacke ausweichen solltet.



SCHLAG AUF SCHLAG Trotz neuer Fähigkeiten hat Joe den Nahkampf nicht verlernt.

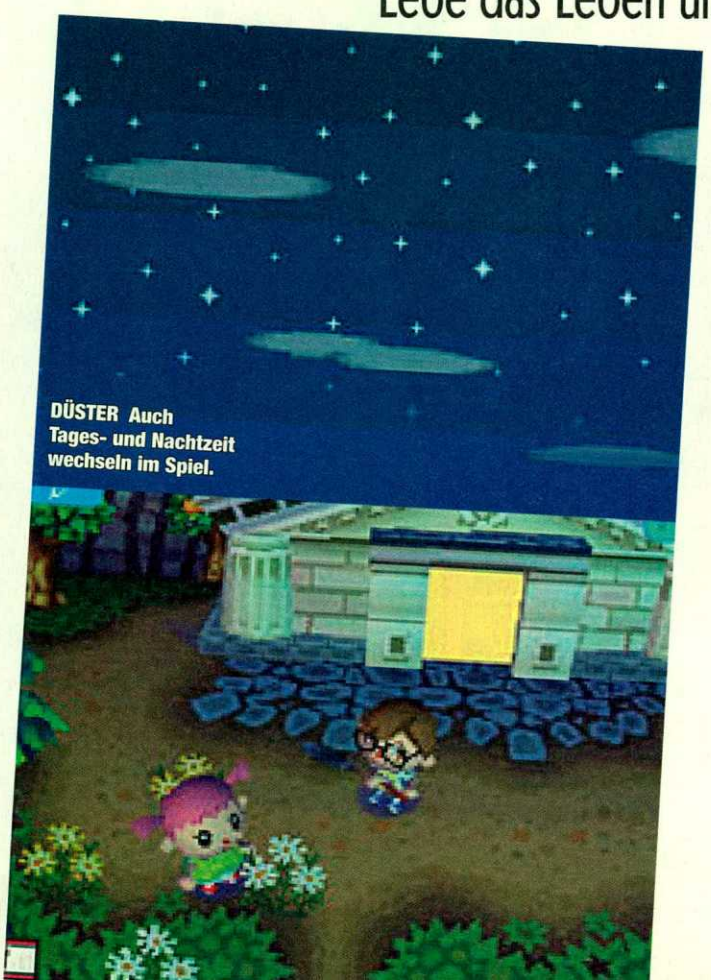
TRATSCHEN Unterhaltet euch mit Spielern auf der ganzen Welt.

LEICHT Auf dem unteren Bildschirm wird das Inventar verwaltet.



Animal Crossing DS

Lebe das Leben um des Lebens willen – sogar online!

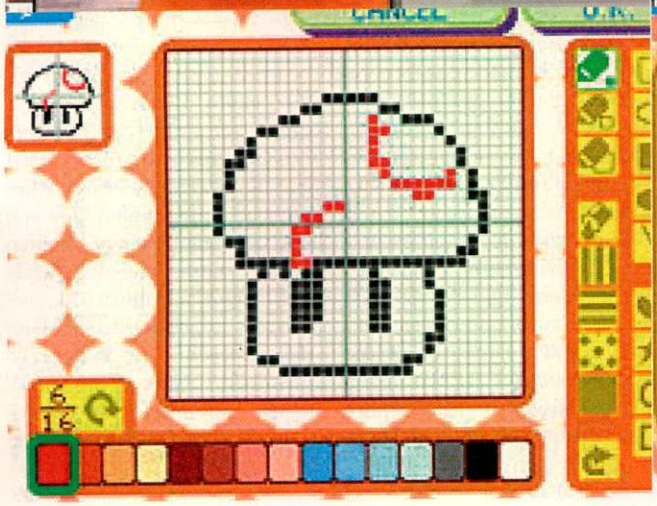

DÜSTER Auch Tages- und Nachtzeit wechseln im Spiel.

Ein Haus kaufen, der Arbeit nachgehen, Freunde finden – einfach dem Leben seinen Lauf lassen! Wer *Animal Crossing* kennt, wird wissen, was gemeint ist. Schon auf dem GameCube sorgte die knuddelige Lebenssimulation für Furore und setzt seinen Siegeszug nun auf dem DS fort. In *Animal Crossing* DS schlüpft ihr in die Rolle von K.K. Slider, Tom Nook, Blathers oder Mr. Resetti und macht euch auf in ein kleines beschauliches Dorf, um dort Fuß zu fassen und dem Leben einen Sinn zu geben. Dazu kauft ihr euch zu Beginn ein kleines Haus und habt dann völlige Entscheidungsfreiheit, denn einen starren Spielablauf oder ein konkretes Ziel gibt es nicht. So könnt ihr euer eigenes Heim verschönern, geht relaxt zum Fischen, unterhaltet euch mit den unzähligen Charakteren im Dorf, tratscht mit euren Nachbarn, sammelt spezielle Gegenstände wie Sonnenbrillen oder neue Hüte, geht auf geheimnisvolle Schatzsuche und erkundet die Umgebung. Genau wie im richtigen Leben gibt es verschiedene Jahreszeiten, die sich abwechseln.

Insofern sind die Unterschiede zur GameCube-Fassung minimal. Für die DS-Fassung hat Nintendo aber auch noch ein paar Asse im Ärmel. Es werden die speziellen Touchscreen-Fähigkeiten des Nintendo DS genutzt, um Buchstaben einzugeben oder Designs für Tapeten in eurem Haus zu entwerfen. Besonders kreative Spieler versuchen sich als Modedesigner und schneidern ihrem Charakter ein extravagantes Outfit. Durch den Touchscreen wird auch das gesamte Inventar sehr einfach bedient und ihr bewegt euch mit Leichtigkeit durch die zauberhafte und niedliche Welt von *Animal Crossing*.

KREATIV Entwerft eure eigenen Designs.

GENIAL Ihr habt völlige Entscheidungsfreiheit in Animal Crossing.



JETZT KOMMT WLAN

Und nun der Clou! Dank drahtloser WLAN-Funktion des DS könnt ihr mit bis zu drei Mitspielern in eurem Dorf direkt interagieren und Nachrichten per Chat-Funktion austauschen. Welche zusätzlichen Möglichkeiten der Interaktion es genau geben wird, zum Beispiel gemeinsame Unternehmungen oder Tätigkeiten, steht bis jetzt noch nicht fest. Durch die Online-Fähigkeit des Nintendo Revolution wird es zusätzlich möglich sein, *Animal Crossing DS* auch per Internet mit Spielern auf der ganzen Welt zu erleben. Die Vorstellung, japanische, amerikanische und europäische Spieler in einem virtuellen Dorf zu treffen, ist faszinierend. Dazu ist im Norden eurer Heimat ein Portal, vor dem zwei Wachen stehen. Diese zeigen euch eine Liste der verfügbaren Dörfer an, die ihr besuchen dürft. So könnt ihr dort zusätzlich seltene Gegenstände tauschen, die bei euch nicht vorhanden sind. Grafisch orientiert sich *Animal Crossing* an der GameCube-Fassung und bietet eine Knuddeloptik par excellence, untermalt mit stimmungsvollen Sounds, die wunderbar zur ruhigen Atmosphäre passen. *Animal Crossing DS* bietet alles, was der Spieler zum Glücklichsein braucht, und noch viel mehr. Touchscreen-Unterstützung und WLAN-Fähigkeiten versprechen ein völlig neues Online-Spielerlebnis. Ende des Jahres wird das Online-Abenteuer in Japan erscheinen. Wir hoffen stark, dass die Lokalisation nicht wieder so lange in Anspruch nimmt wie bei der GamceCube-Fassung.

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

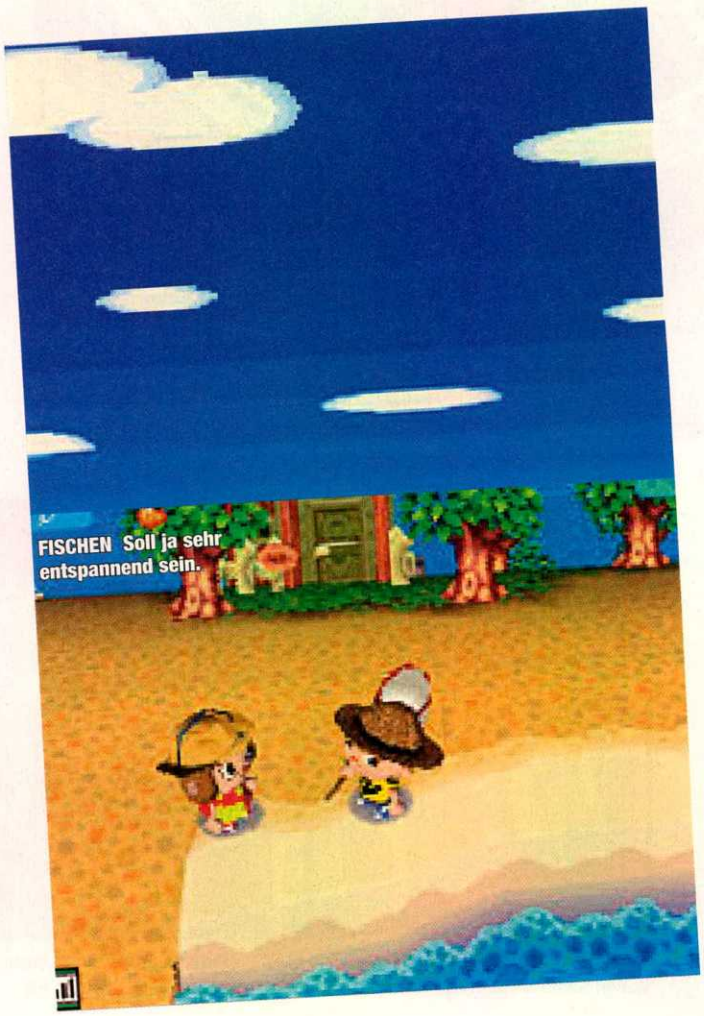
ANIMAL CROSSING DS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler	1-4
Termin	Herbst 2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Umsetzung der Lebenssimulation mit **hervorragender Ausnutzung der DS-Fähigkeiten** und WIFI-Anbindung“


FISCHEN Soll ja sehr entspannend sein.

Sonic Rush

Der blaue Igel ist wieder **ganz klassisch** in 2D unterwegs.

Sonic ist das Erste, was Zockern in den Sinn kommt, wenn sie an Sega denken. Somit kann der blaue Igel ruhigen Gewissens als Firmenmaskottchen bezeichnet werden. Nun ist es für das Firmenmaskottchen an der Zeit, auch auf dem neuesten Nintendo-Sprössling ein Abenteuer zu bestreiten, und so rast Sonic in alter 2D-Manier durch Levels, die nur so von Loopings und Ringen wimmeln. Allerdings ist der kleine Igel auf dem DS nicht alleine unterwegs. Mit der zweiten Figur, Blaze the Cat, erlebt der Spieler einen eigenständigen Spielablauf. Abgesehen von einigen Überschneidungen unterscheiden sich die beiden Storylines – bis zum Finale – voneinander. Der zweite Bildschirm des DS kommt während der unglaublich temporeichen Action sehr gut zum Einsatz. Sonic schießt schon mal in Sekundenbruchteilen vom unteren in den oberen Screen, wo er sein Abenteuer nahtlos fortsetzt. Die Spielgeschwindigkeit nähert sich teilweise stark der Grenze des noch Nachvollziehbaren. Zurückzuführen ist dies zum größten Teil auf das Boost-Feature, durch das Sonic jederzeit schlagartig an Geschwindigkeit zunimmt.

Die Entwickler machen aber auch von der erhöhten technischen Leistungsfähigkeit des neuen Nintendo-Handhelds Gebrauch. Innerhalb der Levels beobachtet man einige 3D-Spielereien. Bosskämpfe begrenzen das Geschehen auf nur einen Bildschirm. Allerdings hat dann der 3D-Chip des DS auch ordentlich zu tun. Diese Passagen werden komplett im polygonalen Gewand und mit zahlreichen Effekten und Kameraschwenks dargestellt. Die Kontrolle des kleinen Geschwindigkeitsfreaks bleibt dabei dieselbe wie in den 2D-Passagen. Diverse Spielmodi sollen zudem auch die Stylus-Steuerung ermöglichen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

SONIC RUSH

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Internet:	www.sega-europe.com
Spieler:	1
Termin:	November

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Unglaublich schnelle **Rückkehr zu Sonics Wurzeln** mit cooler Zwei-Screen-Unterstützung.

WELTREISE Sonic schnellt durch viele unterschiedliche Levels.

SPIELEREI Der 3D-Chip ist beim neuen Sonic nicht ganz arbeitslos.

MACH 2 Solange Sonic über genug Energie verfügt, geht die Post ab.

BOSSFIGHT Diese Kämpfe laufen komplett in hübschem 3D ab.

KÜR Sonic hat neuerdings coole Moves drauf, für die es Punkte gibt.

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		TITEL	MONAT
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	10
2	NEU	Need for Speed Most Wanted	1
3	6	StarCraft: Ghost	10
4	2	Geist	4
5	NEU	James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	1
6	3	Prince of Persia: Kindred Blade	2
7	NEU	Fire Emblem: Path of Radiance	1
8	NEU	Pokémon XD: Gale of Darkness	1
9	NEU	WWE: Day of Reckoning 2	1
10	5	Battalion Wars	6

Viel Wirbel in den Charts. *Zelda* steht in der Gunst weiter ganz oben, aber auch *Need for Speed Most Wanted*, *James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau*, *Pokémon* und die Wrestling-Stars haben euer Interesse geweckt.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Battalion Wars* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Leipzigcharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *Baten Kaitos* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 84 446;
€ 0,49/SMS inkl. € 0,12/SMS VF-D2 Transportanteil, zzgl. € 0,12 /SMS für T-Mobile Transportanteil
CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
01	Battalion Wars	GC
02	Castlevania: Dawn of Sorrow	DS
03	Fantastic Four: The Movie	GC
04	Fire Emblem	GC
05	Geist	GC
06	Harvest Moon: Another ...	GC
07	Jump Superstars	DS
08	Mario Kart DS	DS
09	Marvel Nemesis: Rise ...	GC
10	Need for Speed Most Wanted	GC
11	Nintendo Puzzle Collection	GC
12	Nintendogs	DS
13	Pokémon XD: Gale of Darkness	GC
14	Prince of Persia: Kindred Blade	GC
15	Shadow the Hedgehoc	GC
16	Super Princess Peach	DS
17	The Legend of Zelda	GC
18	The Movies	GC
19	Tom Clancy's ... Lockdown	GC
20	WWE: Day of Reckoning 2	GC

LESER-CHARTS (SEITE 40)

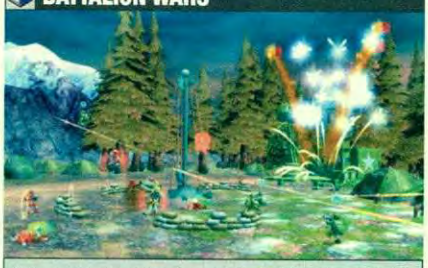
Nr.	Titel	System
01	Baten Kaitos	GC
02	Call of Duty: Finest Hour	GC
03	Donkey Kong Jungle Beat	GC
04	Donkey Konga 2	GC
05	Fight Night Round 2	GC
06	FF: Crystal Chronicles	GC
07	Mario Kart: Double Dash!!	GC
08	Mario Power Tennis	GC
09	Medal of Honor: European ...	GC
10	Metroid Prime	GC
11	Metroid Prime: Echoes	GC
12	Need for Speed Underground 2	GC
13	NFL Street 2	GC
14	Paper Mario: Die Legende ...	GC
15	Pikmin 2	GC
16	Pokémon Colosseum	GC
17	Polarium	DS
18	Project Rub	DS
19	Resident Evil Zero	GC
20	Resident Evil 4	GC
21	Splinter Cell Chaos Theory	GC
22	Star Fox Assault	GC
23	Star Fox Adventures	GC
24	Super Mario Smash Bros.	GC
25	Super Mario 64	DS
26	Tak 2: Der Stab der Träume	GC
27	Tales of Symphonia	GC
28	WWE: Day of Reckoning	GC
29	Wario Ware Touched!	DS
30	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 03. August 2005.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

BATTALION WARS



Nintendos Vorzeige-Strategie-Epos trägt jetzt den Namen *Battalion Wars*. Dahinter verbirgt sich aber immer noch die Umsetzung des beliebten Strategiespiels *Advance Wars* vom GBA.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Geniales Action-Adventure, das grafisch schon sehr vielversprechend aussieht und konventionelles Gameplay mit DS-Features verschmilzt. Mit dem Stylus werden Spezialattacken ausgelöst.

Hersteller: **Konami**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

DANCING STAGE MARIO MIX

Fitness-Freaks aufgepasst! Ab Oktober ist mittels einer Tanzmatte und fetten Beats ganzer Körpereinsatz erforderlich. Die berühmte *Dancing Stage*-Serie findet endlich den Weg auf den GameCube!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Oktober**

FANTASTIC FOUR

Pünktlich zum Kinofilm schlagen die vier Superhelden auch auf dem GameCube auf. The Human Torch, Mr. Fantastic, Invisible Girl und Ben Grimm lassen es ordentlich krachen.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Action**
Termin: **15. Juli**

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIENCE

Rundenbasiertes und effektvolles Strategiespiel mit neuen Einheiten, die jetzt auch spezielle Fähigkeiten erwerben können. Zum ersten Mal gibt es die traditionsreiche Serie für den GameCube.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **RPG-Strategie**
Termin: **November**

GEIST

Ansprechendes Action-Adventure mit interessantem Spielkonzept. Schlüpft in die Rolle von Menschen, Tieren und Gegenständen, um euch der zahlreichen Gegner zu erwehren!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **Oktober**

JAMES BOND 007: LIEBESGRÜSSE ...

In *Liebesgrüße aus Moskau* versetzt euch EA in die 60er-Jahre und die Anfänge der Bond-Ära. Diesmal hat Bond den Auftrag, eine Dechiffriermaschine der Russen zu beschaffen.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Action**
Termin: **November**

JUMP SUPERSTARS

Mehrspielerspaß mit den Manga-Charakteren Son-Goku, Monkey D. Ruffy und Naruto. Auf dem oberen Screen wird gekämpft, auf dem unteren werden Karten für Spezialattacken ausgewählt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **2005**

MARIO KART DS

Mario Kart DS wird ein „Best of" aller bekannten Strecken sein und zusätzlich neue Kurse bieten. Bis zu acht Spieler rasen wireless mit nur einer Cartridge um die Wette.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **November**

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE ...

Optisch schon sehr ansprechende, handfeste Keilerei im Superhelden-Universum. Spider-Man, Ironman und Wolverine sind nur einige der zahlreichen Kämpfer.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **Oktober**

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Need for Speed Most Wanted sieht brillant aus und kombiniert die illegalen Straßenrennen aus *NfSU* mit den pfeilschnellen Verfolgungsjagden aus den *Hot Pursuit*-Teilen.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **November**

NEW SUPER MARIO BROS.

Klassische 2D-Gameplay-Elemente werden mit grafischen 3D-Effekten garniert und lassen die Zeiten alter Jump&Run-Klassiker wieder aufleben – genialer Mehrspieler-Modus inklusive.

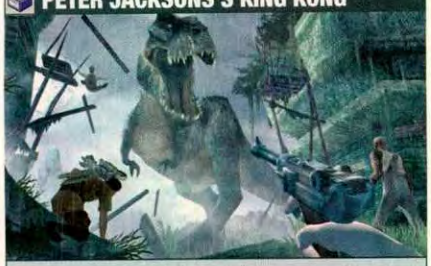
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2005**

NINTENDOGS

Wem echte Hunde zu anstrengend sind, der kann jetzt auf dem Nintendo DS den kleinen, kläffenden Vierbeinern Tricks beibringen und sie gemütlich Gassi führen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Simulation**
Termin: **Oktober**

PETER JACKSONS'S KING KONG



Peter Jackson arbeitet höchstpersönlich an der Versoftung des Filmklassikers mit. Euch erwartet ein optisch und spielerisch grandioses Action-Adventure, das auf der E3 für Aufsehen sorgte.

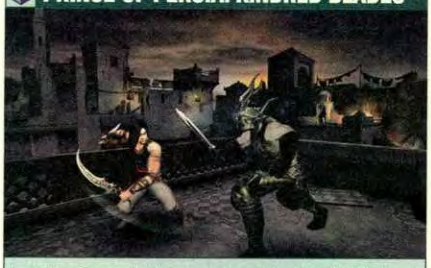
Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **4. Quartal**

POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

Das neueste *Pokémon*-Rollenspiel soll Spieler in eine neue Dimension führen. Zum ersten Mal trefft ihr Pokémon, die ein dunkles Herz haben und dadurch spezielle „Shadow-Attacken" benutzen können. Pokémon Dark Lugia spielt eine große Rolle.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **November**

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES



Im dritten Prinzen-Abenteuer wurde das Free-Form-Fighting-System des zweiten Teils beibehalten und über 30 Combos und verschiedene Spezialattacken erfreuen den Spieler.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **4. Quartal**

SUPER MARIO STRIKERS

Der Klempner wird noch zur absoluten Sportskanone: Nach Tennis, Golf und Kartfahren treibt sich der Italiener jetzt auch auf dem Fußballplatz herum.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **2005**

SHADOW THE HEDGEHOG

Ihr schlüpft in die Rolle von Sonics dunklem Gegenpart Shadow und verändert mit der Chaos-Energie Zeit und Raum oder schießt mit dem Maschinengewehr auf eure Gegner.

Hersteller: **Sega**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **4. Quartal**

STARCRAFT: GHOST

Auf der E3 zeigte man eine neue Version von *Ghost*. Der Mix aus Stealth-Elementen und Action wurde beibehalten und die drei gezeigten Levels konnten grafisch und spielerisch überzeugen.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Die Geschichte von *Twilight Princess* spielt nach *Ocarina of Time*, aber noch vor *Wind Waker*. Das „Twilight" im Titel zeigt an, dass es zwei verschiedene Welten geben wird: eine normale und eine düstere, unfreundliche Welt. Wir sind gespannt!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **November**

SUPER PRINCESS PEACH

Ehre, wem Ehre gebührt: Wer so oft von Bowser entführt wurde, hat sich wirklich sein eigenes Jump & Run verdient. Wir sind gespannt, wie sich die Prinzessin als Protagonistin schlagen wird.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **4. Quartal**

THE MOVIES

Von den *Black & White*-Entwicklern kommt diese Filmstudio-Simulation, die in den 20er-Jahren spielt. Wacht über die Finanzen, stellt Schauspieler ein und dreht euren eigenen Blockbuster!

Hersteller: **Activision**
Genre: **Simulation**
Termin: **2005**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

Diesmal steht die Eliteeinheit *Rainbow Six* vor einer ganz neuen Herausforderung. Die kampfstarke Truppe wird erstmals selbst angegriffen und muss sich zur Wehr setzen.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **September**

WWE: DAY OF RECKONING 2

Das verbesserte Kampfsystem soll mehr Spieltiefe verschaffen. Was die Grafik betrifft, legen sich die Entwickler ordentlich ins Zeug und spendieren dem Titel eine Bombastpräsentation.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Wrestling**
Termin: **3. Quartal**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Animaniacs

Genre: Jump & Run
Wertung: 65%

Witziges Cartoon-Abenteuer, dass an der schwachen Technik scheitert

Medal of Honor: European Assault

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 84%

Ego-Shooter mit genialer Atmosphäre, der leider zu schnell zu Ende ist.

NINTENDO DS

Another Code: Doppelte Erinnerung

Genre: Adventure
Wertung: 85%

Genial innovatives Point&Click-Adventure, das ein altes Genre wiederbelebt.

Need for Speed Underground 2

Genre: Rennspiel
Wertung: 74%

Gewohnt stylischer Racer, mit etwas gewöhnungsbedürftigem Fahrverhalten.

GAME BOY ADVANCE

Mario Party Advance

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 70%

Der Partyspaß erstmals auch für unterwegs – zahlreiche Minispiele natürlich inklusive.

Wario Ware Twisted!

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 82%

Abgefahrener Geschicklichkeitstest mit eingebautem Kipp-Sensor.

WAS KOMMT WANN?

JULI GAMECUBE

Fantastic Four: The Movie	15. Juli
Killer 7	15. Juli
Cocoto Fun Fair	Juli

AUGUST

NHL 2006	25. August

2005

187 Rie or Die	3. Quartal
Battalion Wars	2005
Bratz Rock Angelz	Oktober
Cocoto – Fishing Master	Oktober
Cocoto – Kart Racer	3. Quartal
Cocoto – Platform Jumper	3. Quartal
Dancing Stage Mario Mix	Oktober
Die Unglaublichen 2: ...	November
Disney's Chicken Little	Herbst
Fire Emblem: Path of Radience	November
Geist	Oktober
Harry Potter und der ...	November
Harvest Moon: Another ...	September
James Bond 007: Liebesgrüße ...	November
Madden NFL 2006	8. September
Marvel Nemesis: Rise of the ...	Oktober
Medal of Honor 4	4. Quartal
Midway Arcade Treasures	4. Quartal
Need for Speed Most Wanted	November
Nintendo Puzzle Collection	2005
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Pokémon XD: Gale of Darkness	November
Prince of Persia: Kindred ...	4. Quartal
Shadow the Hedgehog	Winter
Sonic Gems Collection	5. Oktober
SSX On Tour	Winter
StarCraft: Ghost	2005
Spartan: Total Warrior	7. Oktober
SpongeBob SquarePants: ...	Februar 2006
Super Mario Strikers	2005
Tak 3: The Great Juju ...	März 2006
Tiger Woods PGA Tour 2006	29. September
The Legend of Zelda: Twilight ...	November
The Sims 2	Herbst
The Movies	2005
True Crime 2	2005
Tom Clancy's Ghost Recon 3	4. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six ...	September
Ultimate Spider-Man	September
X-Men Legends 2	Oktober
World Championship Pool	3. Quartal
WWE: Day of Reckoning 2	3. Quartal

JULI GBA

2 Games in 1: Nick Pack 2	Juli
Fantastic Four	Juli
PacMan World 2	Juli
Steel Empire	Juli
Herby Fully Loaded	Juli

AUGUST

FPremier Manager 2005/2006	August
Snood 2	August

2005

Advance Guardian Heroes	2. Quartal
Big Mother Truckers	September
Bratz Rock Angelz	Oktober
Care Bears	September
Cinderella: Magical Dreams	September
Die Unglaublichen 2: ...	November
Digitylsh Series	Oktober
Driver 3	September
Fairly Odd Parents Shadow ...	2005
Fire Emblem: The Sacred ...	November
Ford Racing 3	September
Franklin 2	November
Harry Potter und der ...	November
Land before Time	November
Mario Tennis Advances	Dezember
Need for Speed Most Wanted	November
Noddy	Oktober
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Pokémon Smaragd	Oktober
Postman Pat	September
Shaman King: Master ...	September
SpongeBob SquarePants: ...	November
Strawberry Shortcake	November
Tak 3: The Great Juju ...	März 2006
The Nightmare before ...	Sept./Okt.
The Sims 2	Herbst
Ultimate Spider-Man	September
Winx Club	Herbst
Witch	September
Yu-Gi-Oh Destiny Board ..	September

JULI NINTENDO DS

Space Invaders Revolution	Juli

AUGUST

Snood 2	August

2005

Advance Wars Dual ...	30. September
Animal Crossing DS	2005
Black & White Creatures	2005
Big Mother Truckers	September
Boktai	2005
Bubble Bobble	2005
Bust-a-Move DS	2005
Castlevania: Dawn of Sorrow	September
Die Unglaublichen 2: ...	November
Dragon Booster	Herbst
Dragon Quest Monsters	2005
Dynasty Warriors	2005
Egg Monster Heroes	2005
Electroplankton	2005
Final Fantasy Crystal Chronicles	2005
Final Fantasy 3	2005
Ford Racing 3	September
Franklin	Oktober
Frogger: Helmet Chaos	Herbst
Garfield	Oktober
GT-D Racing	2005
Harry Potter und der ...	November
Harvest Moon DS	November
Jump Superstars	2005
Kirby Canvas Curse	2005
Lost in Blue	Herbst
Madden NFL 2006	8. September
Mario Kart DS	November
Mario & Luigi 2	2005
Metroid Prime: Hunters	Oktober
Metroid Prime: Pinball	2005
MegaMan Battle Network 5	2005
Meteos	23. September
Mini R/C Racing	November
Mobile Suit Gundam Seed	2005
Monster Farm Jamboree	2005
Moonlight Fables	2005
Nanostray	2005
Need for Speed Most Wanted	November
New Super Mario Bros.	2005
Nintendogs	Oktober
Organizer Plus	2005
Pac 'n' Roll	2005
Peter Jackson's King Kong	2005
Pokémon Diamond	2005
Pokémon Pearl	2005
Prince of Persia: Warrior Within	2005
Secret of Mana	2005
SBK: Snowboard Kids DS	2005
Sonic Rush	2005
SpongeBob Schwammkopf: ...	2005
SpongeBob Schwammkopf: Der ..	2005
Super Princess Peach	4. Quartal
Tak 3: The Great Juju ...	März 2006
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: ...	Herbst
Tetris	2005
The Land before Time	November
The Sims 2	Herbst
Tonic Hawk's American Wasteland	2005
Top Spin 2	2005
Touch Golf	2005
Trauma Center: Under the Knife	2005
Ultimate Brain Games	2005
Ultimate Card Games	2005
Ultimate Pocket Games	2005
Ultimate Spider-Man	September
Vandal Hearts	2005
Viewtiful Joe DS	Frühjahr 2006
WINX	2005
Winning Eleven	2005
Yu-Gi-Oh! Nightmare ...	Oktober
Zoo Tycoon	September

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: MEDIA MARKT SATURN

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	1	Resident Evil 4	3
2	2	Mario Party 6 (inkl. Mikrofon)	2
3	NEU	Star Fox Assault 2	1
4	3	Donkey Konga + Controller	7
5	6	FIFA Street	3
6	4	Baten Kaitos	3
7	10	Super Smash. Bros. Melee (Pl. Choice)	32
8	WE	Wind Waker (Pl. Choice)	16
9	5	Mario Power Tennis	2
10	7	Mario Party 5 (Pl. Choice)	15

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	NEU	Kingdom Hearts	1
2	NEU	Yoshi's Universal Gravitation	1
3	NEU	LEGO Star Wars	1
4	2	Pokémon Fire Red + Wireless Adapter	8
5	3	Pokémon Leaf Green + Wireless Adapter	8

Resident Evil 4 verteidigt weiterhin die Spitze und der sympathische Fox McCloud fliegt im Sturzflug auf Platz 3. Partyspiele stehen hoch im Kurs und auf dem GBA sind gleich drei Neueinsteiger an der Spitze vertreten.

LESER-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	1	Resident Evil 4	2
2	2	Zelda: The Wind Waker	27
3	7	Resident Evil Zero	18
4	8	Metroid Prime 2: Echoes	7
5	3	Tales of Symphonia	4
6	6	Super Smash Bros. Melee	25
7	4	Metroid Prime	20
8	9	Need for Speed Underground 2	7
9	WE	Super Mario Sunshine	6
10	NEU	Mario Power Tennis	1

Ihr gruselt euch weiterhin prächtig mit *Resident Evil 4*, während *Zelda* in Lauerstellung knapp dahinter verharrt. Pünktlich zum Sommer widmet ihr euch mit *Mario Power Tennis* auf Platz 10 auch den sportlichen Aktivitäten.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Freedom Fighters
Atmosphärisch dichtes Action-spektakel mit genialem Soundtrack

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Beyond Good & Evil
Skurrile Charaktere und abwechslungsreiches Gameplay überzeugen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u .d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

Madden NFL 2005
Die Football-Referenz inklusive kompletter NFL-Lizenz.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all …	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly …	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

MoH: European Assault
Gelungener, aber auch etwas kurzer Weltkriegs-Shooter.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im …	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: European Assault	EA	07/05	84%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next …	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II …	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

FIFA Football 2005
Teilt sich die Genrekrone mit FIFA Football 2005.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

Donkey Kong Jungle Beat
Auch mit Bongos kann man genial hüpfen und springen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animaniacs	Flashpoint	07/05	65%
Billy Hatcher and the …	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn …	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots Vivendi	Universal	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der …	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in …	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate …	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:

Mortal Kombat: Deadly Alliance
Brutales und abwechslungsreiches Beat 'em Up.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder …	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
SpongeBob: Battle for …	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

Wave Race: Blue Storm
Der Starttitel ist einer der besten Renner auf dem GameCube.

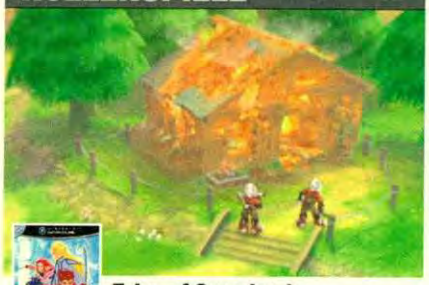
TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning
Bombastische Präsentation und geniales Gameplay.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE



Tales of Symphonia
Stimmungsvolles Rollenspiel mit wunderschöner Grafik.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

Pikmin 2
Miyamotos Geniestreich fesselt durch ein geniales Spielprinzip.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GBA:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart ...	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene ...	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of ...	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Virtua Tennis	Atari	03/03	86%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Star Wars Episode III	Ubisoft		70%
ACTION-ADVENTURE			
Another Code: Doppelte...	Nintendo	07/05	85%
GESCHICKLICHKEIT			
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Pac Pix	Nintendo	07/05	80%
Ping Pals	THQ	02/05	19%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Wario Ware Touched	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
JUMP & RUN			
Robots	Vivendi Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
NfS Underground 2	EA	07/05	74%
Ridge Racer DS	Nintendo	07/05	80%
SIMULATION			
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
SPORT			
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%

Another Code: D.E.

Need for Speed Underground 2

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR

... fragt sich, welche besonderen Innovationen der Nintendo Revolution zu bieten hat und prüft, ob er bei den Buchmachern darauf Wetten abschließen kann.

FABIAN SLUGA
25, LEITENDER REDAKTEUR

... hat zusammen mit Sascha bei Nintendo die gesamte Belegschaft bei einigen Runden *Mario Kart DS* in Grund und Boden gefahren. Er hat eben nichts verlernt.

UDO CRNJAK
27, REDAKTEUR

... hat sich beim Queens-of-the-Stone Age-Konzert in Nürnberg fast einen Bandscheibenvorfall gerockt. Jetzt ist er total im Konzert-Fieber. Rock 'n' Roll, Baby!!

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT

... hat die Live-Übertragung der Confederation-Cup-Spiele gesehen. Witzig waren die Versuche der engl. Kommentatoren, Namen wie „Schweinsteiger" auszusprechen.

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

... genießt das schöne Wetter und treibt sich in Nürnberger Szene-Bars herum. Seitdem investiert er Unsummen in den Genuss von orientalischen Shishas.

YVES NAWROTH
21, REDAKTIONSASSISTENT

... verbringt in letzter Zeit ganze Tage im neuen Redaktions-Archiv. Dafür kann er jetzt im Schlaf jedes Spiel mit Systemangabe und Archiv-Nummer aufsagen.

LARS KROMAT
32, LAYOUT

... fährt nun bei Wind und Wetter mit dem Rad zur Arbeit und wurde von freundlichen Beamten darauf hingewiesen, dass man auf dem Rad nicht telefonieren darf.

FLORIAN HANNICH
21, LAYOUT

... verbringt jeden Feierabend im Park und gibt sich die volle Packung Entspannung nach einem arbeitsreichen und stressigen Tag in der Redaktion. Der macht's richtig!

WOJTEK PRUCHNICKI
24 , LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

... hat nach 24 Jahren endlich einen Grund zum Sparen gefunden: eine digitale SLR-Kamera. Nicht das Naheliegendste, nach 6 Jahren ohne Führerschein ...

REDAKTIONSVERHÖR

Heidi Schmidt, 36

Was machst du eigentlich genau bei der N-Zone?

Ich gehöre zur Schlussredaktion, d. h. ich checke alle Seiten im Heft, kurz bevor sie in den Druck gehen. Da muss dann jeder Buchstabe und jeder Punkt stimmen.

Claudia, die sich letzten Monat vorgestellt hat, macht doch auch so was Ähnliches wie du, oder nicht?

Naja, nicht ganz. Claudia liest den Text, der direkt von den Redakteuren kommt. Danach schnappen sich die Layouter den Text und das Bildmaterial und basteln daraus den Artikel. Am Ende der Fertigungskette landet die Seite dann bei mir.

Und warum irrst du hier so hilflos durchs Haus? Suchst du was?

Ja, ich suche die Kollegen von der N-ZONE. Bis vor kurzem hatten wir unsere Büros noch auf dem gleichen Stockwerk. Aber jetzt ist die N-ZONE-Redaktion eine Etage höher gezogen. Schade eigentlich.

Als Heidi 2004 bei Computec angefangen hat, waren PC- und Konsolenspiele absolutes Neuland für sie. Doch dank der Unterstützung ihrer netten Kollegen fand sie schnell in die Spielewelt hinein und zockt inzwischen auch hin und wieder selbst mal.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

INFO-CENTER TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: KILLER 7

Killer 7 ist total krank. Das Spiel des Monats überzeugt nicht durch ein fulminantes Gameplay, sondern durch puren Minimalismus, gepaart mit einer schockierenden Optik. Was hier auf dem Bildschirm abgeht, kann mehr als Kunstwerk denn als reines Videospiel betrachtet werden. Einfach genial! Lest dazu den ausführlichen

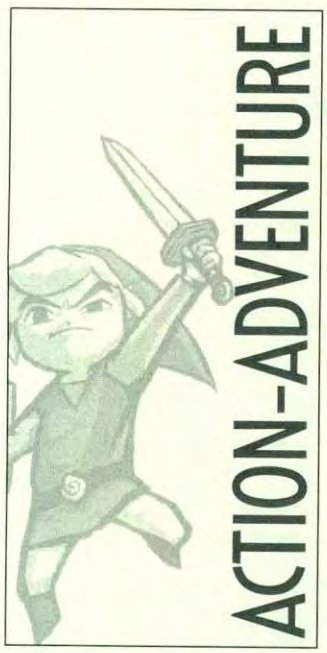
TEST AB SEITE 46

Hersteller: Capcom
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	87%	– %	86%

ACTION-ADVENTURE



BATMAN BEGINS

Der coole Flatterman rettet auch auf dem GBA die Stadt Gotham City vor dem Untergang. Ein bunter Genre-Mix aus Jump & Run, Beat 'em Up und Stealth-Adventure mit gelungener Technik, aber wenig Abwechslung.

TEST AUF SEITE 67

Hersteller: Ubisoft
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 35,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	73%	– %	72%

BATMAN BEGINS

Die Atmosphäre des Films wird prima rübergebracht und vermitteln ein tolles Flair. Besonders die ansehnliche Präsentation mit den Filmsequenzen ist kinoreif. Spielerisch ein guter Titel, bei dem aber Potenzial verschenkt wurde.

TEST AB SEITE 52

Hersteller: EA
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	84%	– %	76%

SPLINTER CELL ...

...Chaos Theory. Sam Fisher schleicht jetzt auf dem DS in fast perfekter 3D-Umgebung. Die umfangreichen Missionen und der gute Einsatz des Touchscreens überzeugen, die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig.

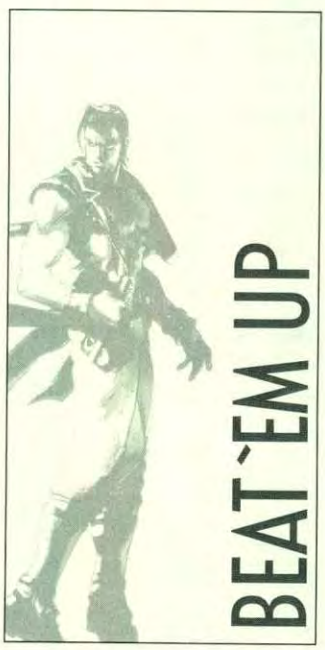
TEST AB SEITE 58

Hersteller: EA Games
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	64%	63%	74%

BEAT`EM UP



DRAGON BALL ...

...Advance Adventure. Mit Son Goku, Bulma und dem Rest der *Dragon Ball*-Bande könnt ihr fast die komplette Geschichte noch einmal erleben. Beat-'em-Up-Elemente werden aber durch einen Jump&Run-Einschlag ergänzt.

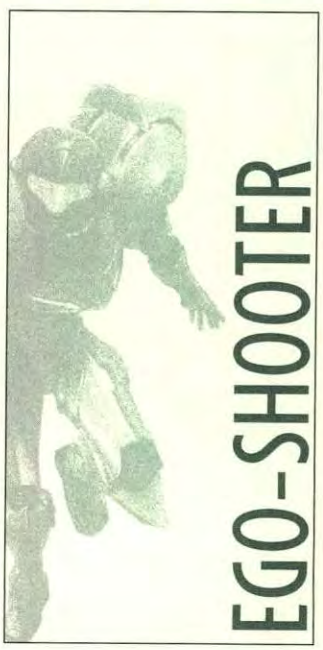
TEST AUF SEITE 66

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
74%	62%	73%	70%

EGO-SHOOTER



GOLDENEYE ...

...Rogue Agent. Vor allem technisch sehr gelungenes Bond-Abenteuer. Der zu kurze Einspieler-Modus und die Voraussetzung von vier Cartridges für den Mehrspieler-Modus kosten den Titel einige Punkte.

TEST AB SEITE 62

Hersteller: EA Games
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	23%	74%	69%

= GameCube = Game Boy Advance = Nintendo DS

GESCHICKLICHKEIT

BOMBERMAN DS

Eines der genialsten Mehrspieler-Spiele endlich auch für unterwegs und inklusive WLAN-Funktion. Mit bis zu acht Leuten gleichzeitig und nur einer Cartridge kommt auf dem DS eine Bombenstimmung auf.

TEST AB SEITE 64

Hersteller: Ubisoft
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 35,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	67%	90%	74%

JUMP & RUN

MADAGASCAR

Passend zum Kinofilm dürft ihr mit dem tierischen Quartett aus dem Zoo ausbrechen und witzige Abenteuer erleben. Technisch zwar nicht ganz auf der Höhe der Zeit, aber durchaus unterhaltsam.

TEST AB SEITE 56

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	76%	70%	77%

LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!

COME PLAY

MEHR SPIELEN, MEHR ERLEBEN, MEHR WISSEN

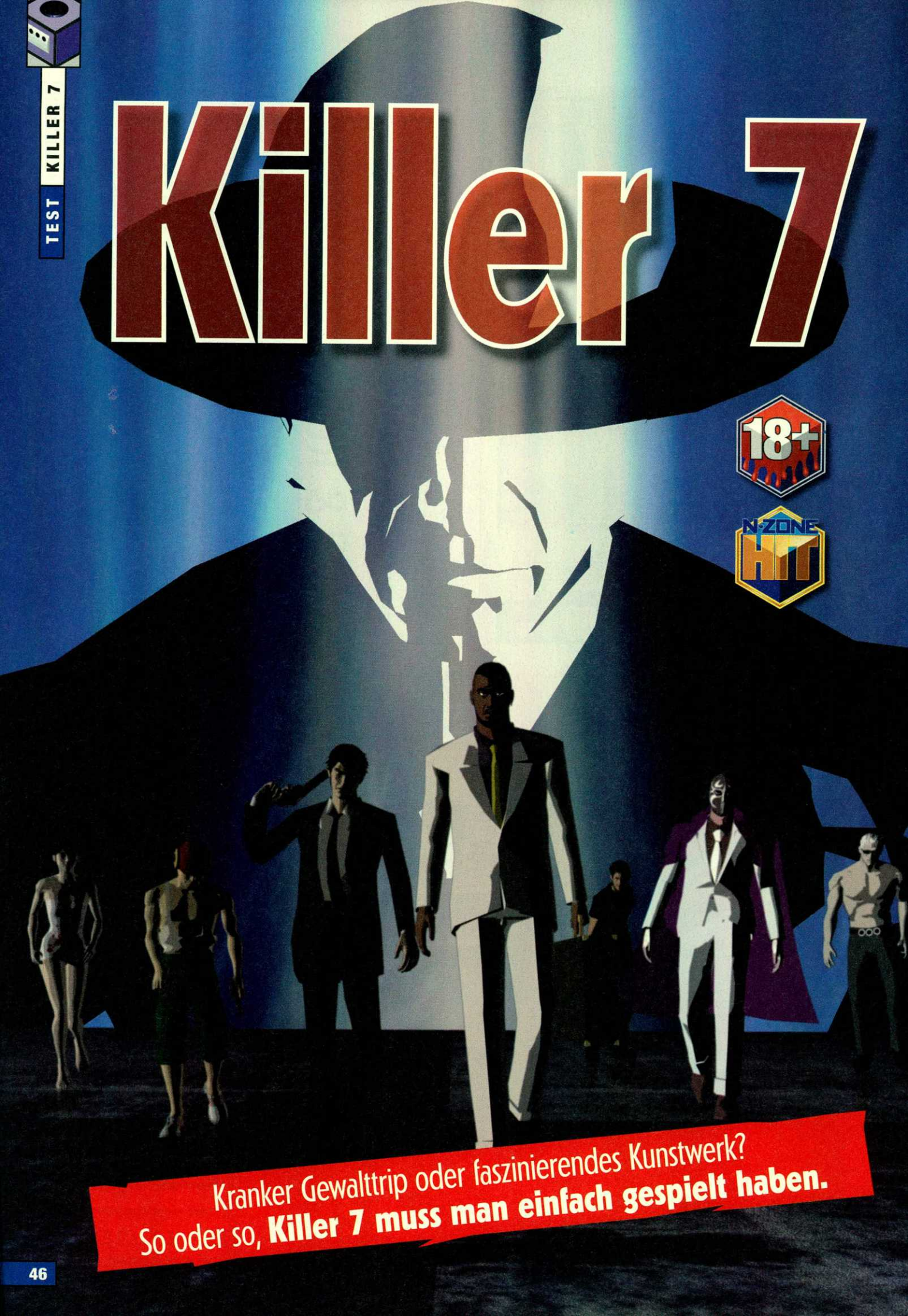
GC
18.-21.08.05
WWW.GC-GERMANY.COM

Der Countdown läuft für das Event des Jahres. Auf der GC 2005 bist du am Puls des interactive Entertainment. Erlebe die neuesten GAMES, die schnellste HARDWARE, das beste INFO- und EDUTAINMENT und spektakuläre EVENTS. Vier Tage lang pures Adrenalin.

Offizielle Medienpartner: Computer Spiele, eBay, GIGA DE, MTV, MCV GamesMarkt, CE Markt

mmmedia ◆ Leipzig/Dresden

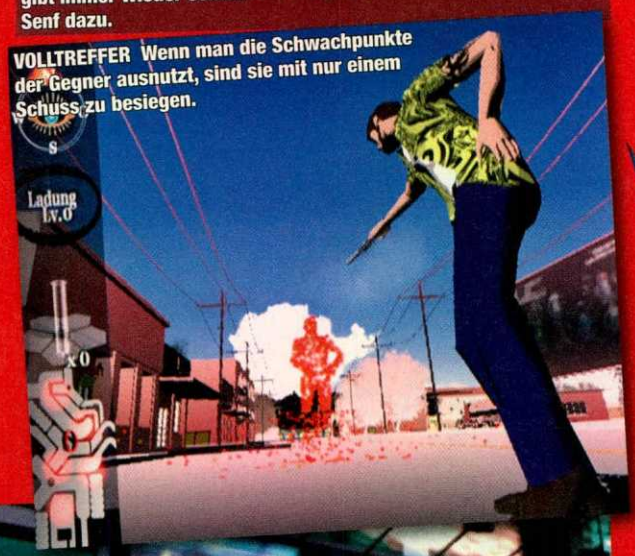
Killer 7



Kranker Gewalttrip oder faszinierendes Kunstwerk?
So oder so, **Killer 7 muss man einfach gespielt haben.**

Ich will den Meister nicht sterben sehen!

HILFESTELLUNG Iwazaru gibt immer wieder seinen Senf dazu.



VOLLTREFFER Wenn man die Schwachpunkte der Gegner ausnutzt, sind sie mit nur einem Schuss zu besiegen.

HAUTE COUTURE Während des Abenteuers wechselt Mask mehrmals das Kostüm.

Der GameCube hat bei einigen Leuten nach wie vor den Ruf einer Kinderkonsole. Besonders Capcom hat in letzter Zeit versucht, diesem Image entgegenzuwirken. *Resident Evil 4* ist ein ziemlich blutiger Titel, der wirklich nicht in Kinderhände gehört. *Killer 7* folgt diesem Beispiel, übertrifft das Gewaltmaß des Horror-Adventures aber um Längen. Für das, was hier geboten wird, muss man einen starken Magen haben. Immerhin schlüpft man in die Rolle von sieben brutalen Killern, die alle eines gemeinsam haben. Ihr Herz schlägt in der Brust eines schizophrenen Mannes: Harman Smith. Dieser mysteriöse Kerl ist zufälligerweise befreundet mit Kun Lan, einem finsteren Typen, der sich kurzerhand dazu entschlossen hat, die Welt mit der Hilfe von Terroristen ein wenig aufzumischen. Harman sieht das natürlich nicht gerne und will den üblen Machenschaften ein Ende bereiten. Ganz leicht wird das aber nicht. Die Terroristen sind nämlich in aggressive Kreaturen verwandelte Menschen, genannt die Heaven Smile. Im Verlauf des Spiels werdet ihr nicht nur auf hunderte dieser Viecher treffen, sondern auch eine große politische Verschwörung aufdecken und herausfinden, wer Harman Smith und die sieben Killer wirklich sind. Mehr wollen und können wir an dieser Stelle gar nicht verraten. Nachdem man den Abspann gesehen hat, bleiben viele Fragen offen. Aber gerade deswegen saugt *Killer 7* den Spieler so ungemein in seine kranke Welt hinein. Man wird Teil der Geschichte und macht sich ständig Gedanken darüber, was für ein Schauspiel da gerade vor den eigenen Augen abläuft.

MINIMALISMUS IN REINKULTUR

Schon lange vor dem Release hat *Killer 7* nicht nur aufgrund der harten Thematik, sondern besonders auch wegen seines ungewöhnlichen Looks Interesse auf sich gezogen. Die Grafik ist im Cel-Shading-Stil gehalten, aber noch weitaus minimalistischer umgesetzt als bei anderen Titeln. Figuren und Umgebungen bestehen aus festen, einfarbigen Flächen. Schatten sind ebenfalls solche Flächen, die einfach über das Gesicht eines Protagonisten oder eines Umgebungsobjektes gezogen sind. Das sieht in der Praxis sehr gut aus und erzeugt eine dichte Atmosphäre. Störend ist nur das teilweise auftretende Tearing – der untere Teil des Bildschirms verzieht ein wenig und passt nicht mehr ganz zum Rest des Geschehens. Dieser Tearing-Effekt tritt allerdings selten und kaum merkbar auf – und wenn, dann hat er keinerlei Einfluss auf das Spielgeschehen.

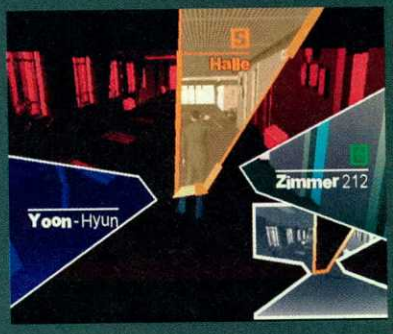
Nicht weniger minimalistisch als die Grafik fällt das Gameplay aus. Mit dem A-Knopf lasst ihr eure Killer auf einem vorbestimmten Weg entlanglaufen, mit B dreht ihr euch um und marschiert zurück. Mit der R-Taste wechselt ihr in die Ego-Perspektive, aus der heraus ihr euch die Gegner vorknöpfen könnt.

ZOOM Dank ihrem Zielfernrohr kann Kaede gefährliche Gegner auch auf Distanz vernichten.

INFO DAS GAMEPLAY

So lebt es sich als Killer.

Killer 7 ist zugegebenermaßen ein recht simples Spiel. Trotz des allgegenwärtigen Minimalismus funktioniert das Gameplay sehr gut.



Der steuerbare Hauptcharakter bewegt sich auf fest vordefinierten Wegen fort. Drückt ihr die A-Taste, läuft eure Figur los. Mit B könnt ihr euch umdrehen und in die entgegengesetzte Richtung marschieren. Bei einer Weggabelung werden euch die möglichen Richtungen vorgegeben. Drückt ihr in die gewünschte Richtung, geht's dorthin weiter. Durch den Kompass in der linken oberen Bildschirmecke verschafft ihr euch in Kombination mit der Karte einen Überblick.

Sobald ihr ein Kichern hört, solltet ihr mit einem Druck auf die rechte Schultertaste in die Ego-Perspektive wechseln. Es ist nämlich ein todsicheres Zeichen, dass Heaven Smile in der Nähe auf euch lauern. Da die Viecher unsichtbar sind, müsst ihr mit der linken Schultertaste erst einmal die Umgebung scannen, bevor ihr euer Magazin in die gefährlichen Wesen entladen könnt. Jeder Heaven Smile hat einen Schwachpunkt. Trefft ihr diesen, sind sie sofort ausgeschaltet und hinterlassen euch eine Extraportion Blut.

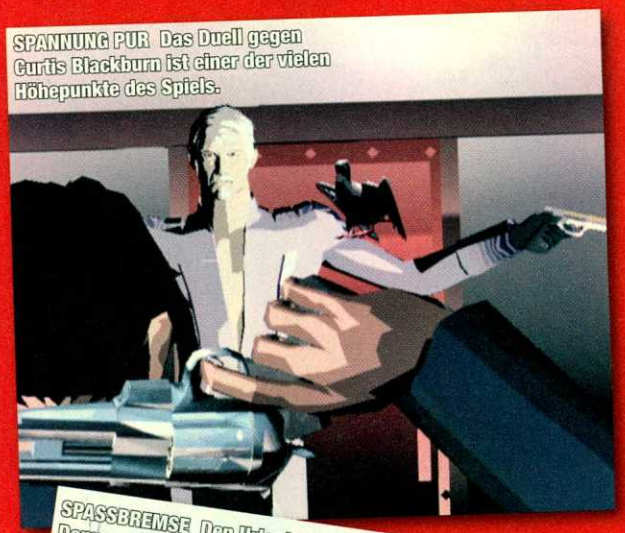
Das Blut könnt ihr dann zum Beispiel dazu verwenden, um verwundete Charaktere zu heilen. Das geht im Optionsmenü, das ihr über die Start-Taste aufruft. Hier wechselt ihr außerdem eure derzeit aktive Spielfigur, selektiert Items oder studiert gefundene Dokumente, um mehr über die Story zu erfahren.

Blut wird auch dazu verwendet, die Killer aufzuleveln. In jedem von Harmans Zimmern steht ein Fernseher. Wählt ihr hier Kanal „B" an, wandelt der Doktor das gesammelte Blut in Serum um, das wiederum in den Ausbau der Charaktereigenschaften gesteckt wird. So dürft ihr die Lebensenergie, die Nachladegeschwindigkeit und die kritische Trefferrate verbessern. Zudem können die Spezialfähigkeiten mancher Charaktere aufgewertet werden.

KICHERERBSE

Die Heaven Smile sind ziemlich abgefahrene Viecher und treten in unterschiedlichen Variationen auf. Das Fiese an ihnen – sie sind unsichtbar! Die Biester verraten sich aber durch ihr schrilles Lachen. Kichert euch also etwas entgegen, solltet ihr blitzschnell in die Ego-Perspektive wechseln und die Umgebung scannen. Ein Scan macht die Gegner sicht- und somit verwundbar.

Nach ein paar Schüssen sind die meisten Heaven Smile dann schließlich besiegt. In Szene gesetzt wird das Ableben der aggressiven Wesen durch in der Gegend herumspritzende Blutfontänen. Effektiver (und wesentlich sauberer) könnt ihr die Gegner aber beseitigen, indem ihr ihre Schwachpunkte ins Visier nehmt. Jede Monsterart hat so eine Achillesferse. Die Bombface Smile lassen sich



SPANNUNG PUR Das Duell gegen Curtis Blackburn ist einer der vielen Höhepunkte des Spiels.

SPASSBREMSE Den Urlaub in der Domrep hätten wir aus gegebenem Anlass besser abblasen sollen.

SCHNELL WEG DAMIT Der Duplikator im Hintergrund produziert permanent neue Heaven Smile.

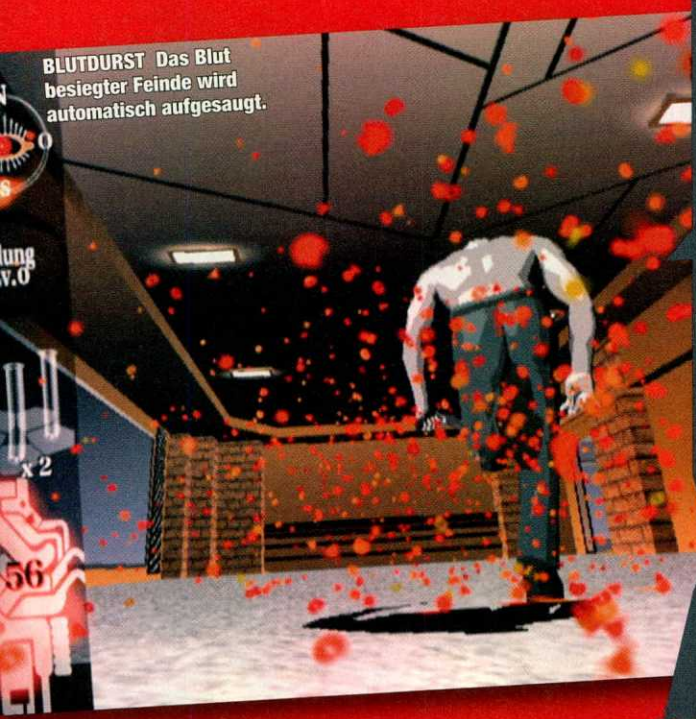
zum Beispiel nur besiegen, wenn sich der Ball auf ihrem Kopf öffnet, während die normalen Heaven Smile eine gülden leuchtende Schwachstelle auf ihrem Körper haben. Trefft ihr diese, lösen sich die Gegner in Blutpartikel auf, die eure Spielfigur automatisch aufsaugt.

VAMPIRISCH

Blut spielt in *Killer 7* eine wichtige Rolle. Ist einer eurer Charaktere verwundet, solltet ihr ihn mit Blut heilen, das ihr einfach im Pausemenü anwählt. Jeder Speicherpunkt im Spiel beherbergt auch einen ominösen Doktor, der einen Fernseher zu seiner Wahlheimat erklärt hat. Dort lässt sich der gesammelte Blutvorrat zudem in Serum umwandeln, mit dem ihr wiederum eure Figuren aufleveln könnt. Das Ganze nimmt aber bei weitem keine Rollenspielausmaße an. Jeder Figur verpasst ihr lediglich mehr Lebensenergie oder erhöht die Quote der kritischen Treffer, die Genauigkeit beim Zielen sowie die Effizienz der Spezialfähigkeiten. Zusätzlich könnt ihr die Nachladezeiten verringern. Außerdem benötigt ihr das Blut, um die Spezialfähigkeiten, die für das Lösen der Rätsel erforderlich sind, überhaupt erst ausführen zu können.

EIN RÄTSEL! WO?

Die Knobelaufgaben in *Killer 7* sind nicht wirklich knackig. Denn die Lösung, also welche Spezialfähigkeit ihr an welcher Stelle anwenden müsst, ist meist auf der Übersichtskarte eingezeichnet. Macht euch also schnell mit der Map vertraut. Dadurch erspart ihr euch gleichzeitig langes Herumirren in verwinkelten Gassen. Manche Puzzles lassen sich nur mit Ringen lösen,



BLUTDURST Das Blut besiegter Feinde wird automatisch aufgesaugt.

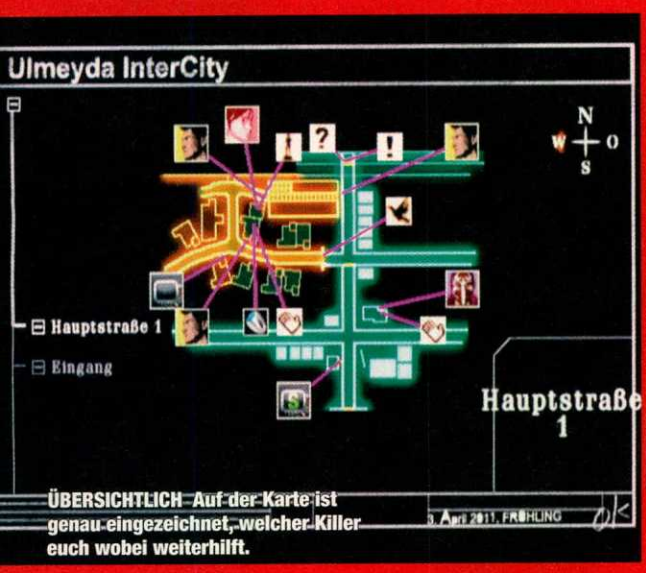
INFO NUR FÜR ERWACHSENE

Dieses Spiel gehört nicht in Kinderhände

***Killer 7* ist heftig. Richtig heftig. Dass der Titel von der USK keine Jugendfreigabe erhalten hat, ist daher absolut gerechtfertigt.**

Wer *Killer 7* spielt, braucht starke Nerven und einen starken Magen. Die Gewaltdarstellung geht stellenweise hart an die Grenze des Zumutbaren. Noch sehr viel drastischer ist die Geschichte, die den Spieler mit absoluten Tabuthemen konfrontiert. Gerade deswegen fällt der Schockfaktor des Titels so hoch aus.

HARMLOS Der Kopf des getöteten Mädchens Suzie erzählt euch über ihre Vergangenheit – und das ist noch eines der harmlosesten Beispiele aus Killer 7.



ÜBERSICHTLICH Auf der Karte ist genau eingezeichnet, welcher Killer euch wobei weiterhilft.

KETCHUP Die Heaven Smile hinterlassen beim Abschuss eine Riesensauerei.

INFO DIE SPEZIALFÄHIGKEITEN

Die haben was drauf!

Jeder der Killer hat besondere Fähigkeiten, die wichtig sind, um dem Treiben der Heaven Smile ein Ende zu bereiten.

DAN: Der coole Anzugträger kann seine Waffe bis zu dreimal aufladen, um so einen alles vernichtenden Schuss abzugeben. Dieser ist zum Beispiel nötig, um die Duplikatoren zu vernichten, die ununterbrochen neue Heaven Smile produzieren.

KAEDE: Das zierliche Mädchen findet versteckte Passagen, indem sie sich die Pulsadern aufschneidet! Zum Nachladen braucht Kaede sehr lange, dafür kann sie mit ihrem Zielfernrohr selbst weit entfernte Gegner vernichten.

KEVIN: Ein Messerwerfer par excellence. Da er einen scheinbar unendlichen Vorrat an Messern mit sich herumträgt, muss Kevin zu keinem Zeitpunkt nachladen. Außerdem kann er sich für kurze Zeit unsichtbar machen, um Laserbarrieren unbemerkt zu durchqueren.

Coyote: Ein gewiefter Ganove, der wie Dan seine Schüsse aufladen kann. Allerdings erreicht er dabei nie eine ähnlich hohe Feuerkraft. Dafür knackt Coyote Schlösser oder springt auf scheinbar unerreichbar hoch gelegene Dächer.

CON: Ein flinker Junge, der zwei Waffen bei sich trägt und so extrem schnell feuern kann. Außerdem ist er klein genug, um selbst durch engste Passagen zu gelangen. Sein ausgeprägter Gehörsinn hilft ihm in einem Level, den richtigen Weg durch eine verschlungene Gasse zu finden.

MASK: Auch Mask hat zwei Waffen. Diese zeichnen sich eher durch ihre hohe Durchschlagskraft als durch eine hohe Schussrate aus. Dafür reißt Mask mit seinen Projektilen bröckelige Wände ein. Mask selbst ist als Profiwrestler ebenfalls nicht ohne und kann schwere Objekte wie Fässer werfen, Steine zerschlagen oder gar einen ganzen Laster zur Seite ziehen.

GARCIAN: Sozusagen der Anführer der Killer 7. Im Kampf ist er zwar eher schwach, dafür kann er gefallene Killer wiederbeleben. Garcian ist zudem der Schlüssel, um das Geheimnis aller Killer zu lüften ...

MAKABER Um versteckte Passagen zu finden, lässt Kaede Blut regnen.

die verschiedene Fähigkeiten besitzen. Findet ihr beispielsweise den Wasserring, könnt ihr damit Blumen zum Blühen bringen oder Feuer löschen. Die dritte Art von Rätsel ist die, in der ihr tatsächlich ein wenig überlegen müsst. Sehr viel Kombinationsgabe ist dennoch nicht vonnöten. In einem recht heruntergekommenen Kasino findet ihr beispielsweise einen Pferderenn-Simulator, an dem ihr eine genaue Rennvorhersage eintippen müsst. Wenn ihr ein wenig herumsucht, stolpert ihr über ein Poster, auf dem die Reihenfolge eingezeichnet ist. Übernehmt ihr diese, ist das Rätsel auch schon gelöst.

OBERMOTZ

Für gemeisterte Rätsel erhaltet ihr so genannte Seelenhülsen. Am Ende jedes Levels wartet ein Pförtner, der euch im Austausch gegen die wertvollen Gegenstände zu den Bosskämpfen passieren lässt. Diese sind ebenfalls nicht schwer, dafür aber sehr gut in Szene gesetzt. Besonders aufreibend ist zum Beispiel das Duell gegen Curtis Blackburn. Auf seiner Schulter sitzt eine Taube. Sobald diese losfliegt, müsst ihr eure Waffe ziehen und einen Treffer landen, bevor Blackburn euch eine Kugel verpasst. Wer sein Gegenüber zuerst viermal verwundet, hat gewonnen. Kein wirklich forderndes, dafür aber extrem spannend umgesetztes Erlebnis. Ähnlich wie die zahlreichen Zwischensequenzen im Spiel, die die verworrene Geschichte weitererzählen. Die Videosequenzen sind sowohl in Spielgrafik als auch in Anime-Optik gehalten und so zahlreich, dass sie die Spielzeit um einige Stunden erhöhen. Für den

MUSKELPROTZ Profiwrestler Mask schafft selbst schwerste Hindernisse zur Seite.

JAPANOPHIL Manche Zwischensequenzen sind im Anime-Stil gehalten.

Die echten "Handsomeman"!

SADISTIN Wenn Samantha nicht gerade die Maid spielt, vergeht sie sich an Harman.

ersten Durchgang benötigt ihr, vorausgesetzt ihr schaut euch alle Videosequenzen komplett an, etwa 15 Stunden. Der Spannungsbogen wird dabei von Anfang an sehr gut aufgebaut. Zu Beginn des Spiels hatten wir befürchtet, dass man sich zu schnell an die ausgefallene Umsetzung gewöhnt. Diese Zweifel wurden aber alsbald in alle Winde verstreut. Die Levels sind abwechslungsreich und spannend umgesetzt. Und die Geschichte wird von Level zu Level abgefahrener und sorgte bei uns oft für erschrockene Gesichter und einen kranken Magen. Stück für Stück erfährt man mehr über die Herkunft der Killer 7, über die fürchterlichen Schicksale, die einigen der Charaktere zugestoßen sind, und trifft auf Gegenspieler, deren tiefschwarze Seelen eine überaus drückende Wirkung auf den Gemütszustand haben.

MUSS MAN GESPIELT HABEN

Die Bewertung von *Killer 7* fällt sehr schwer, weil einerseits die minimalistische Grafik und das Gameplay nicht mal annähernd das aus dem GameCube herausholen, zu dem er fähig wäre. Andererseits ist das sich ergebende Gesamtbild, das die einzelnen Elemente zusammengefügt erzeugen, im wahrsten Sinne des Wortes einmalig – da passt einfach alles perfekt zusammen und erschafft eine Atmosphäre, die absolut nichts für schwache Nerven ist. Und weil Letzteres überzeugt, bekommt *Killer 7* von uns eindeutig den Hit-Stempel aufgedrückt. Eine klare Empfehlung an alle Actionfans kann man aber trotzdem nicht aussprechen. Dieser Titel wird die Lager spalten. Viele Leute werden wegen der bereits angesprochenen Grafik und dem Gameplay nichts damit anzufangen wissen, während genauso viele den Titel mehr für ein abgedrehtes Kunstwerk als ein Videospiel halten werden. Klar ist aber eines: Selbst wenn man *Killer 7* nicht mag, gespielt haben muss man es einfach. Denn *Killer 7* ist ein in dieser Form noch nie da gewesenes Spiel.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK KILLER 7

Unvergleichbar?

Damit ihr eine ungefähre Vorstellung von dem Titel bekommt, stellen wir ihn *Resident Evil 4* gegenüber.

KILLER 7

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Fortbewegung auf vorbestimmten Wegen. Mit den Weggabelungen findet man sich dank Übersichtskarte schnell zurecht.
Umfang: Ca. 10-15 Stunden.
Waffen: Jeder Charakter hat lediglich eine feste Waffe. Mask und Dan finden im Verlauf des Spiels Upgrades.
Fähigkeiten: Jeder Charakter hat zwei bis drei Fähigkeiten.
Inventar: Gefundene Ringe werden im Inventar gespeichert. Mit Blutvorräten kann man Fähigkeiten einsetzen, sich heilen oder Charaktere aufleveln. Jeder Charakter hat vier Eigenschaften, die verbessert werden können.
Charaktere: Sieben, die jederzeit gewechselt werden können. Manchmal „schlafen" sie und können nicht angewählt werden. In Speicherzimmern kann man sie aber wecken.
Rätsel: Noch banaler als in *Resident Evil*. Die Lösung ist meist auch auf der Übersichtskarte eingetragen.
Speichern: Während der Missionen dienen Harmans Zimmer als Checkpoints. In manchen dieser Zimmer kann man auch auf Memory Card speichern.

TECHNIK ★★★★☆

Präsentation: Sehr ausgefallener Stil, bei dem im Gesamtbild alles zusammenpasst. Abgefahrene Story.
Grafik: Cel-Shading-Stil, der nicht sehr viele Details zulässt. Minutenlange Zwischensequenzen in Spielgrafik.
Sound: Zurückhaltender Sound, aber das Gelächter der Heaven Smile sorgt für Gänsehaut.
Ladezeiten: Sehr kurz.

MOTIVATIONSKURVE

1 An die Steuerung und die Optik hat man sich schnell gewöhnt.

2 Auch bei *Killer 7* gewöhnt man sich etwas an die Schockmomente ...

3 ... doch dann trumpft die Story mit richtig harten Schockmomenten auf.

4 Ein absolut gelungener Schluss! *Killer 7* bleibt bis zum Ende spannend.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

RESIDENT EVIL 4

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Von der Tastenbelegung her sehr ähnlich zu den Vorgängern. Durch die neue Perspektive ist die Steuerung aber wesentlich eingängiger.
Umfang: Ca. 15-20 Stunden.
Waffen: Beim Waffenhändler deckt man sich mit neuen Knarren ein oder besorgt sich Waffen-Upgrades.
Fähigkeiten: Keine besonderen Fähigkeiten für die Charaktere.
Inventar: Kisten gibt es nicht mehr. Ihr tragt eine begrenzte Anzahl Gegenstände immer mit euch. Ihr habt aber mehr Platz als früher. Wichtige Sachen werden in separaten Listen geführt und können nicht weggeschmissen werden.
Charaktere: Zwei, man kann aber nicht wechseln. In einigen Abschnitten steuert man automatisch den zweiten Charakter. Leon kann Ashley auf Knopfdruck Anweisungen geben.
Rätsel: Nicht der Rede wert. Die Rätsel bestehen darin, Schlüssel zu finden oder Schiebepuzzles zu lösen.
Speichern: Es wird an Schreibmaschinen gespeichert. Man kann aber so oft speichern, wie man will, da es keine Farbbänder mehr gibt.

TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Bombastisch! Geniale Zwischensequenzen in Spielgrafik erinnern an einen Hollywood-Film.
Grafik: Unglaublich detaillierte Grafik, die gerenderte Zwischensequenzen nicht vermissen lässt.
Sound: Fantastischer Pro-Logic-II-Sound. Stimmige Umgebungsgeräusche sorgen für Atmosphäre.
Ladezeiten: Quasi nicht vorhanden.

MOTIVATIONSKURVE

1 Fantastisch. Man ist sofort von der genialen Atmosphäre gefesselt.

2 Man hat sich ein wenig an die andauernde Spannung gewöhnt.

3 Fette Zwischensequenzen und dicke Gegner überraschen laufend.

4 Die Geschichte bleibt bis zum Schluss unglaublich spannend.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: *Killer 7* ist zwar stilistisch sehr viel innovativer, gegen das Gameplay von *Resident Evil 4* kommt der Titel aber nicht an. Allerdings sollte man sich davon nicht abschrecken lassen. Beide Titel dürfen bei keinem volljährigen Spieler in der Sammlung fehlen.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
ist nachhaltig geschockt.

Selbst mich als mittlerweile „älteren Zocker" haben einige Story-Elemente massiv geschockt. Das Prädikat „Ab 18" ist bei diesem Spiel durchaus ernst zu nehmen. Die allgegenwärtige Simplizität ist dagegen erfrischend innovativ und tröstet über die banalen Rätsel und das substanzlose Gameplay hinweg.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
kann nicht mehr schlafen.

Bei *Killer 7* weiß ich nicht so recht, woran ich bin. Die Atmosphäre hat mich in ihren Bann gezogen, die schlaflosen Nächte werde ich Capcom aber nie verzeihen. Und trotzdem werde ich mich wieder in diese kranke Welt stürzen. Nicht zuletzt, weil man nach dem Durchspielen ein nettes Extra spendiert bekommt.

TEST

KILLER 7

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom Studio 4
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.killer7.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 18**
Termin **15. Juli**	Preis **Ca. € 45,-**

⊕ **Abgefahrene Optik**
⊕ **Fesselnde Story**
⊕ **Gut funktionierendes Gameplay**
⊖ **Schwache Rätsel**

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Extrem Intuitiv. Das Zielen will zwar gelernt sein, funktioniert nach kurzer Einspielzeit aber präzise."

STEUERUNG 89%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	87%	–%	**86%**

„Wenig Gameplay, viel Atmosphäre. Ein **einzigartiger Titel**, den man gespielt haben muss."

Batman Begins

Düsterer als je zuvor! Endlich könnt ihr die aufreibenden Anfänge des dunklen Ritters selber spielen.

KAMPFSPORT-VIRTUOSE Batman packt während der Kämpfe einige coole Moves aus.

Die Partnerschaft zwischen Electronic Arts und dem Filmstudio Warner Brothers scheint gut zu funktionieren, denn für die Softwareumsetzung des neuen *Batman*-Films vergab man die Lizenz erneut an den Software-Riesen EA. Warum auch nicht, schließlich waren die Kooperationen in der jüngeren Vergangenheit meist von großem Erfolg gekrönt; die beliebten *Harry Potter*-Spiele sind da nur eines von vielen Beispielen. *Batman Begins* bleibt der mittlerweile in der Games-Branche üblichen Lizenzrezeptur treu: Man kopiere ein erfolgreiches Spielkonzept und verziere es mit Filmschnipseln und einer Story, die mehr oder weniger der Geschichte des Filmes folgt. Im vorliegenden Fall orientierte sich Electronic Arts an Oberschleicher Sam Fisher und presste die *Splinter Cell*-Charakteristika in das Batman-Kostüm. Die Geschichte des Spiels orientiert sich an der Handlung des Films. Leider wird diese im Spiel relativ konfus erzählt, sodass sich die Details wohl erst vollends eröffnen, wenn man auch den Film gesehen hat.

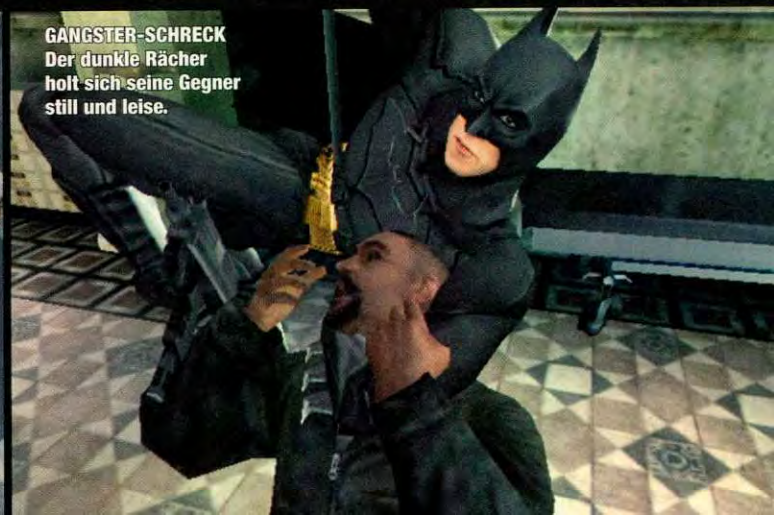
HELDENANFÄNGE

Es geht darum, dass Bruce Wayne alias Batman hinter einem wertvollen, gestohlenen Gut her ist, nachdem bei seiner Firma Wayne Enterprises eingebrochen wurde. Während seiner Jagd stellt er fest, dass hinter der Sache mehr steckt als nur ein einfacher Diebstahl. Batman-Fans werden den dunklen Ritter in dieser Version der Geschichte von einer anderen, dunklen und undurchschaubaren Seite kennen lernen. Er lässt sowohl gegenüber den bösen Jungs als auch bei der Polizei Vorsicht walten. Daher verlässt sich der schwarze Latex-Flattermann auch in erster Linie auf seine ausgeprägten Schleich-Fähigkeiten. Ihr bahnt euch euren Weg, wie bereits angedeutet, in der Haut von Batman in bester Sam-Fisher-Manier.

SAM FISHER STAND PATE

Wer schon einmal ein *Splinter Cell*-Abenteuer gespielt hat, weiß, was auf ihn zukommt: schleichen, verstecken, Kraxelübungen, Überraschungsangriffe aus dem Dunkeln und ständige Einbeziehung der Umgebung. Gerade letzteres Feature stellt sich als nicht zu unterschätzender Vorteil heraus. Da Batman bereits ein mysteriöser Ruf vorauseilt, reicht es schon, ein wackeliges Gerüst zum Einsturz zu bringen, damit sich die schweren Jungs ordentlich in die Hosen machen und ihre Waffen fallen lassen. Besonders cool sind bei solchen Aktionen die verängstigten Sprüche der Gangster, mit denen sie versuchen, ihre Angst zu überspielen. Als Konsequenz daraus hat Batman mit den zähneklappernden Nervenbündeln leichtes Spiel und geht in die direkte Konfrontation über. Das Kampfsystem wurde sehr simpel gehalten, neben je einem Schlag und Kick beherrscht er lediglich noch einen Spezialangriff und kümmert sich um seine Deckung. Optisch macht Batman während der Auseinandersetzungen eine sehr gute Figur. Fausthiebe gehen nahtlos in Tritte über und immer ist der schwarze Umhang mit netten Schimmer-Effekten am Flattern. Theoretisch sollten die Kämpfe sehr gut funktionieren, in der Praxis allerdings gibt es einige Macken, die etwas am Spielspaß nagen: Deckt Batman einen Gangster mit einigen Combos ein, sollte man eigentlich einen finalen Schlag erwarten. Leider kommt es stellenweise vor, dass er dann plötzlich einen völlig anderen Gegner anvisiert. Wenn dieser auch noch einige Meter von ihm entfernt ist und man als Krönung von

TÜRTRAINING Die Anfänge von Batman Begins erlebt der Spieler in Form eines Tutorials.



GANGSTER-SCHRECK Der dunkle Rächer holt sich seine Gegner still und leise.

dem beinahe Besiegten eine ins Kreuz bekommt, ist das doppelt ärgerlich.

STRENG LINEAR

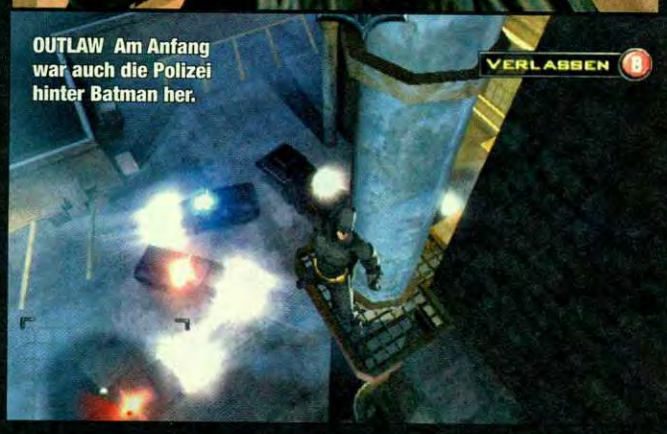
Batmans Aktionsrepertoire ist recht stattlich und macht sogar ansatzweise Sam Fishers Fähigkeiten Konkurrenz. An und für sich lässt diese Bewegungsbandbreite auf viel Abwechslung hoffen. Die ist auf den ersten Blick auch vorhanden, da die einzelnen Abschnitte durchdacht gestaltet sind und Batman einiges an körperlicher Ertüchtigung abverlangen. So wechseln sich Kletter- Sprung- Prügel- und Schleich-Passagen konstant ab und werden im späteren Verlauf sogar stellenweise richtig fordernd. Beim genaueren Hinschauen wird allerdings auch klar, dass die Entwickler in jeder Situation einen Lösungsweg vorschreiben. So wundert man sich, warum sich Batman nicht an einen Vorsprung hängen kann, obwohl er es vor ein paar Metern noch in Perfektion gezeigt hat. Die Begründung dafür ist einfach: Die Entwickler wollen das nicht. Der Spieler wird sehr straff durch die Levels geführt, ohne die Möglichkeit, herumzuexperimentieren. Ein weitere Form dieser extremen Linearität ist ein Scanner, der viele Funktionen bietet und in den Spielablauf eingreift. Mehr Informationen hierzu findet ihr im Extrakasten „Batmans Umgebungsscanner". Damit zusätzliche Würze ins Spiel kommt, haben die Entwickler zwei Rennspielabschnitte integriert, in denen ihr mit dem neuen Batmobil beweist, dass ihr der Held der Straße seid. Auch hier wurde von den Genrekönigen kopiert. Diese Levels, bei denen es vornehmlich darauf ankommt, mit Vollgas und ohne Rücksicht auf Verluste dem einfachen Streckenverlauf zu folgen, spielen sich wie eine Art abgespecktes *Burnout* für Nachtschwärmer. Sogar das Zeitlupen-Feature bei Unfällen ist mit dabei. Besonders cool sind die Funksprüche der Verfolger. Sie sorgen durch aggressive Parolen und verwunderte Zweifel an der eigenen Zurechnungsfähigkeit für Laune.

KINO-ATMOSPHÄRE

Im Hinblick auf die Technik präsentiert sich der Titel grundsolide. Im Bereich Sound ist die Produktion – wie für EA-Standards üblich – in jeder Hinsicht sehr gut. Die cineastische Musik, knallige Effekte und die Stimmen der Original-Synchronsprecher sorgen für echte Kinoatmosphäre. Ertönt das Spiel über Dolby Pro Logic II aus den heimi-

HÜBSCH Einige Passagen sehen richtig gut und stimmungsvoll aus.

OPFER DER ANGST Sind die Feinde extrem eingeschüchtert, erscheint Batman als Dämon.



OUTLAW Am Anfang war auch die Polizei hinter Batman her.

INFO **BATMANS UMGEBUNGSSCANNER**

Der sechste Sinn

Damit der Fledermausmann auf jede Situation gut vorbereitet ist, hilft ihm der Umgebungsscanner, der wichtige Infos preisgibt.

Der kleine, nützliche Scanner in der unteren linken Bildschirmecke stellt sich als essenziell wichtig heraus. Damit wird nicht nur die grobe Richtung des nächsten Ziels durch einen Kreis oder ein Kreuz angezeigt, sondern auch, wo sich Feinde aufhalten. Außerdem werden auf dem Bildschirm wichtige Punkte, beispielsweise ein Rohr, an dem sich Batman entlanghangeln kann, durch einen Kreis oder ein Viereck gekennzeichnet. Auch Feinde sind auf diese Art und Weise markiert. Drückt man nun auf dem Digitalkreuz nach links oder rechts, schaltet dieses hilfreiche System alle relevanten Stellen oder Personen durch – inklusive Kameraschwenks.

HILFREICH Der Scanner zeigt die Gegner auf einem Radar und markiert wichtige Punkte auf dem Bildschirm.

AUFLOCKERUNG Die Rennpassagen lockern das Spiel gut auf.

chen Boxen, ist zumindest ie akustische Erfahrung nahezu perfekt. Auf nicht ganz hohem Niveau ist die Grafik angesiedelt, die trotz allem über einen guten Eindruck macht. Batman und alle anderen Figuren bewegen sich flüssig über den Bildschirm. Die Umgebungen sehen gut aus, lassen aber an keiner Stelle die Kinnlade nach unten fallen. Dafür ist die Architektur zu simpel und die Texturen sind teilweise recht matschig. Auch lässt die Kamera an manchen Stellen eine bessere Übersicht vermissen. Dafür fällt die Darstellung nicht durch Ruckler negativ ins Gewicht, wie es zum Beispiel bei der PS2-Fassung der Fall ist. Zwar erreicht *Batman Begins* zu keinem Zeitpunkt die Spieltiefe und Komplexität, wie man sie zum Beispiel von *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory* gewohnt ist, dafür macht das Spiel in Anbetracht der relativ kurzen Spieldauer durchaus Spaß. Leicht verdauliche und gute Unterhaltung für alle Batman-Fans eben.

UDO CRNJAK

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE

Umfang:	10 Missionen
Ladezeit:	15 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★
GESAMT	★★

XBOX

Umfang:	10 Missionen
Ladezeit:	8 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

Playstation 2

Umfang:	10 Missionen
Ladezeit:	20 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★½
GESAMT	★★½

FAZIT

Und wieder hat die Xbox die Nase vorne, wenn auch nur ganz knapp. Die GameCube-Version bildet leider das Schlusslicht. Schuld daran ist die etwas umständliche Steuerung – das Digitalkreuz ist recht überladen. Viele Texturen sind auf dem GC ziemlich stark heruntergerechnet, sodass nur noch eine grobpixelige, matschige Tapete übrig bleibt.

DETAIL-CHECK BATMAN BEGINS

Wer ist der spaßigste Comic-Held?

Comic-Helden sind in. Kann Batman Spiderman vom Thron der Comic-Filmumsetzungen stoßen?

BATMAN BEGINS

UMFANG ★★★½

Spielumgebung: Neben einem Level in einem tibetanischen Kloster spielt sich alles im düsteren Gotham City ab.
Story: Ist leider nur, nachdem man den Film gesehen hat, im Detail nachvollziehbar. Kurz gesagt, geht es um eine gestohlene biologische Waffe, die über Gotham City losgelassen werden soll.
Langzeitmotivation: Motivation für einen zweiten Durchlauf ist leider nicht wirklich geboten. Bereits nach dem ersten Durchlauf werden alle Extras freigeschaltet. Nicht sehr motivierend.

GAMEPLAY ★★★½

Kampfsystem: In Grunde genommen gibt es nur einen Kick, einen Schlag und einen Spezialschlag, der je nach Situation wechselt. Simpel, effektiv, aber auch nicht perfekt.
Spielkonzept: Bei diesem Batman-Abenteuer stand Sam Fisher Pate. Dazu zwei *Burnout*-ähnliche Abschnitte.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Die Grafik ist generell schön, atmosphärisch und ansprechend, die Szenarien teilweise hübsch beleuchtet. Manche Texturen sind nicht gerade gelungen und ziemlich matschig.
Sound: Dynamische Musikuntermalung und gute Soundeffekte, die viel zur guten Atmosphäre beitragen.

MOTIVATIONSKURVE

1 Beide Tutorial-Levels zeigen die Vielfältigkeit von Batmans Aktionen.
2 Die Missionen werden komplexer, trotz sehr strenger Vorgabe des Weges.
3 Atmosphärisch legt der Titel deutlich zu. Der absolute Höhepunkt des Spiels.
4 Es geht mit großen Schritten aufs Finale zu. Leider etwas enttäuschend.

SPIDERMAN 2

UMFANG ★★★★

Spielumgebung: Originalgetreue Nachbildung des weltberühmten New Yorker Stadtteils Manhattan.
Story: Der Wissenschaftler Dr. Octavius wird bei einem Experiment Opfer seiner Erfindung und verliert die Macht über Körper und Geist. Spider-Man muss den gefährlichen Hybriden stoppen.
Langzeitmotivation: Dank 150 Challenges, 300 versteckter Items und der Nebenmissionen, die man immer wieder spielen kann, extrem hohe Langzeitmotivation.

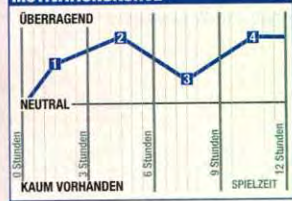
GAMEPLAY ★★★★

Kampfsystem: Ein Angriff, der mit drei anderen Aktionen (Sprung, Ausweichen, Netz) kombiniert werden kann. Weitere Moves können im späteren Verlauf sogar gekauft werden.
Spielkonzept: Die Anleihen von der *GTA*-Serie sind nicht zu übersehen. Gerade deswegen überaus kurzweilig.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Das virtuelle Manhattan ist groß, belebt und ruckelfrei. Dadurch entsteht eine gute Atmosphäre. Dafür sehen Passanten, Autos und Texturen arg detailarm und etwas lieblos aus.
Sound: Filmischer Soundtrack, der meist zurückhaltend, aber durchaus passend ist. Gute Soundeffekte.

MOTIVATIONSKURVE



1 Das sehr humorvolle Tutorial führt den Spieler sehr gut ins Spiel ein.
2 Man hat sich in die Steuerung eingefunden und macht die Stadt unsicher.
3 Das Ende rückt immer näher. Leider erlebt das Spiel eine leichte Flaute.
4 Viele Challenges und versteckte Items motivieren den Spieler länger.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Die Entwickler haben einen guten Job gemacht. Leider kann Batman Spider-Mans aktuellem Abenteuer nicht das Wasser reichen. Dafür fehlt Batman Begins die spielspaßfördernde spielerische Freiheit. Atmosphärisch sind beide Titel aber toll gelungen.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak will einen „schwarzen Panzer".

Das Angst-Feature ist eine coole Sache, kommt aber etwas zu kurz. Außerdem hätte man dem Spieler etwas mehr spielerische Freiheit lassen können. Fairerweise muss man aber auch sagen, dass die Entwickler die Levels recht abwechslungsreich und überlegt gestaltet haben.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga findet Batman ganz okay.

Ich finde *Batman Begins* ganz gut. Die Grafik ist stimmungsvoll, die musikalische Begleitung klasse und die Atmosphäre steigert sich bis zum Spielende. Hinzu kommt die ordentliche Steuerung. Schade, dass die Umsetzung etwas schlampig ist und dass man mehr aus dem Angst-Feature hätte machen können.

TEST

BATMAN BEGINS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Eurocom
Speichern:	6 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

- ⊕ Sehr guter Sound
- ⊕ Abwechslungsreich
- ⊖ Sehr streng linear
- ⊖ Verwirrende Erzählweise der Story

CONTROLLER CHECK STANDARD

Batman lässt sich in der Standard-Konfiguration gut steuern. Das Digi-Kreuz ist etwas überladen.

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	84%	– %	76%

Gute Filmumsetzung mit stimmiger Atmosphäre, bei der leider viel Potenzial ungenutzt bleibt.

KEIN SPASS Mit bewaffneten Pinguin-Gangstern ist nicht gut Kirschen essen.

NIEDLICH Die kurzen Zwischensequenzen sind witzig.

Madagascar

Wir lagen vor Madagaskar **und hatten ein Nilpferd an Bord!**

So schräg sich die Verfremdung des alten Seemannsliedes auch anhört, so richtig ist sie in diesem Fall. Denn in der Versoftung des neuesten Dreamworks-Streifens machen sich der selbstherrliche Löwe Alex, das leicht hyperaktive Zebra Marty, die hypochondrische Giraffe Melman und das etwas übergewichtige Nilpferd Gloria unfreiwillig auf den Weg nach Madagaskar. Unfreiwillig? Jawohl, denn eigentlich hat das glorreiche Quartett im Zoo alles, was das Herz begehrt. Täglich geregelte warme Mahlzeiten, Stallservice und jede Menge Freunde – aber das reicht dem Zebra mit Hummeln im Hintern nicht. Marty träumt von großen Abenteuern in freier Wildbahn. Als eines Nachts vier verrückte Pinguine aus dem New Yorker Central Zoo ausbüxen, nutzt Marty die Verwirrung und geht stiften. Und schon stecken Sie mittendrin in einem tierischen Abenteuer, bei dem kaum ein Auge trocken bleibt. Besonders jüngere Kinofans werden ihre helle Freude daran haben, die tierischen Helden durch das witzige Abenteuer zu geleiten. Zu Beginn steht natürlich der Ausbruch auf dem Plan. Ihr schleicht mit Marty durch den nächtlichen Zoo, lockt Wachen auf eine falsche Fährte, bewerft sie mit Mülltonnen oder versetzt ihnen einen wuchtigen Tritt, der die Sternchen leuchten lässt. Da soll mal einer sagen, Zebras wären nicht talentiert!

MULTITALENTE IM VIERERPACK

Ohne Marty ist das Quartett natürlich nicht komplett und so folgt die Truppe dem gestreiften Ausreißer in die Straßen von New York. Da wehrt sich das Nilpferd Gloria gegen feindliche Polizisten, Löwe Alex springt geschickt über Autokolonnen und Giraffe Melman hüpft von Bus zu Bus – stets auf der Suche nach Marty. Die einzelnen Fähigkeiten der Helden spielen dabei eine wichtige Rolle. Durch das Sammeln von Spielkarten erlernt das Quartett permanent neue Fertigkeiten. So kann Melman mit einem Hubschrauberkreisel länger durch die Luft schweben, Zebra Marty kann kriechen, Gloria lernt einen Poklatscher und Löwe Alex springt höher und schreit lauter als der ganze Rest der Rasselbande.

In den Straßen von New York endet der Ausbruchsversuch der vier schon fast, denn sie werden geschnappt, in Kisten gesteckt und verschifft. Klappe zu, Helden tot, möchte man meinen, aber weit gefehlt. Denn die vier oberschlauen Pinguine aus dem New Yorker Zoo kapern genau dieses Schiff, um sich damit in die Antark-

ROAR Im Straßenverkehr ist der Löwe los.

GEFÄHRLICH Im Dschungel von Madagaskar lauern viele Gefahren.

BOWLING In diesem Minispiel werden Seeleute umgekegelt.

tis abzusetzen. Aber dank einiger Navigationsprobleme und kleiner Katastrophen an Board landen die Tiere im Dschungel von Madagaskar und müssen sich dort mit auf Techno tanzenden Lemuren und deren Anführer King Julien herumschlagen. Alleine die aberwitzigen Charaktere lassen euch permanent schmunzeln und sorgen in den zahlreich vorhandenen Zwischensequenzen für viel Freude, denn der Humor des Films wurde nicht zuletzt dank guter deutscher Sprachausgabe gut rübergebracht. Madagaskar ist technisch kein brillanter Titel, kann aber dank farbenfroher Präsentation und gelungener Soundkulisse punkten. Mit diesem abwechslungsreichen Jump&Run-Spaß dürften nicht nur kleine Kinofans viel Freude haben.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK MADAGASCAR

Zoobewohner gegen Juju-Krieger

Wir zeigen euch, in welchem Spiel abwechslungsreicher und besser gesprungen wird.

MADAGASCAR

UMFANG ★★★½

Umgebungen: 10

Langzeitmotivation: Einige kleine Minispielchen, die ihr freischalten könnt, welche aber langfristig nicht motivieren.

GAMEPLAY ★★★★

Missionsdesign: Abwechslungsreich, aber das Nachjustieren der Kamera nervt.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Sehr gelungene Atmosphäre, aber leider schwache Texturen.

Sound: Stimmungsvoller und passender Soundtrack mit toller Synchronisation.

GESAMTWERTUNG ★★★½

TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

UMFANG ★★★★

Umgebungen: 11

Langzeitmotivation: Einige Minispiele, die den Reiz des Titels noch über das Durchspielen hinaus aufrechterhalten.

GAMEPLAY ★★★★

Lineares, aber abwechslungsreiches Leveldesign, dafür leichte Kameraprobleme.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Sehr gute Modellierung der Figuren und zahlreiche Details.

Sound: Prima, mit tollen Effekten und guter Synchronisation.

GESAMTWERTUNG ★★★★

Fazit: Beide Titel sind unglaublich witzig. Allerdings macht *Tak 2: Der Stab der Träume* einen Tick mehr Spaß als das tierische Abenteuer *Madagascar*. Das liegt nicht zuletzt am etwas höheren Umfang und der besseren Technik des kleinen Juju-Kriegers.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat hat tierisch gelacht.

Ich habe mich schon die ganze Zeit auf diesen Titel gefreut, nicht zuletzt aufgrund meines Faibles für Animationsfilme. Schon nach den ersten Minuten mit *Madagascar* können sich besonders jüngere Spieler prima mit den Charakteren identifizieren und bekommen eine Menge zu lachen. Obwohl die Aufgaben meist recht einfach sind, werden auch ältere Spieler an dem kurzweiligen, aber abwechslungsreichen Spielkonzept ihre Freude haben.

TEST

MADAGASCAR

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Toys for Bob
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.activision.de**

Spieler **1-6**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **30. Juni**	Preis **ca. € 45,-**

⊕ Tierische Atmosphäre
⊕ Tolle Synchronisation
⊖ Streckenweise sehr einfach
⊖ Schwache Technik

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak findet die Pinguine super.

Für die jüngere Zielgruppe ist der Titel einfach super geeignet. Wer den Film schon gesehen hat, kann mit dem Spiel zusätzlichen Spaß erleben. Spielerisch und technisch haben wir es sicherlich nicht mit einer Meisterleistung zu tun, aber das ist auch zweitrangig. Bei *Madagascar* steht der Humor und die nachspielbare Reise der tierischen Protagonisten im Vordergrund. Ich für meinen Teil hatte sehr viel Spaß und muss unbedingt den Film sehen.

CONTROLLER-CHECK STANDARD

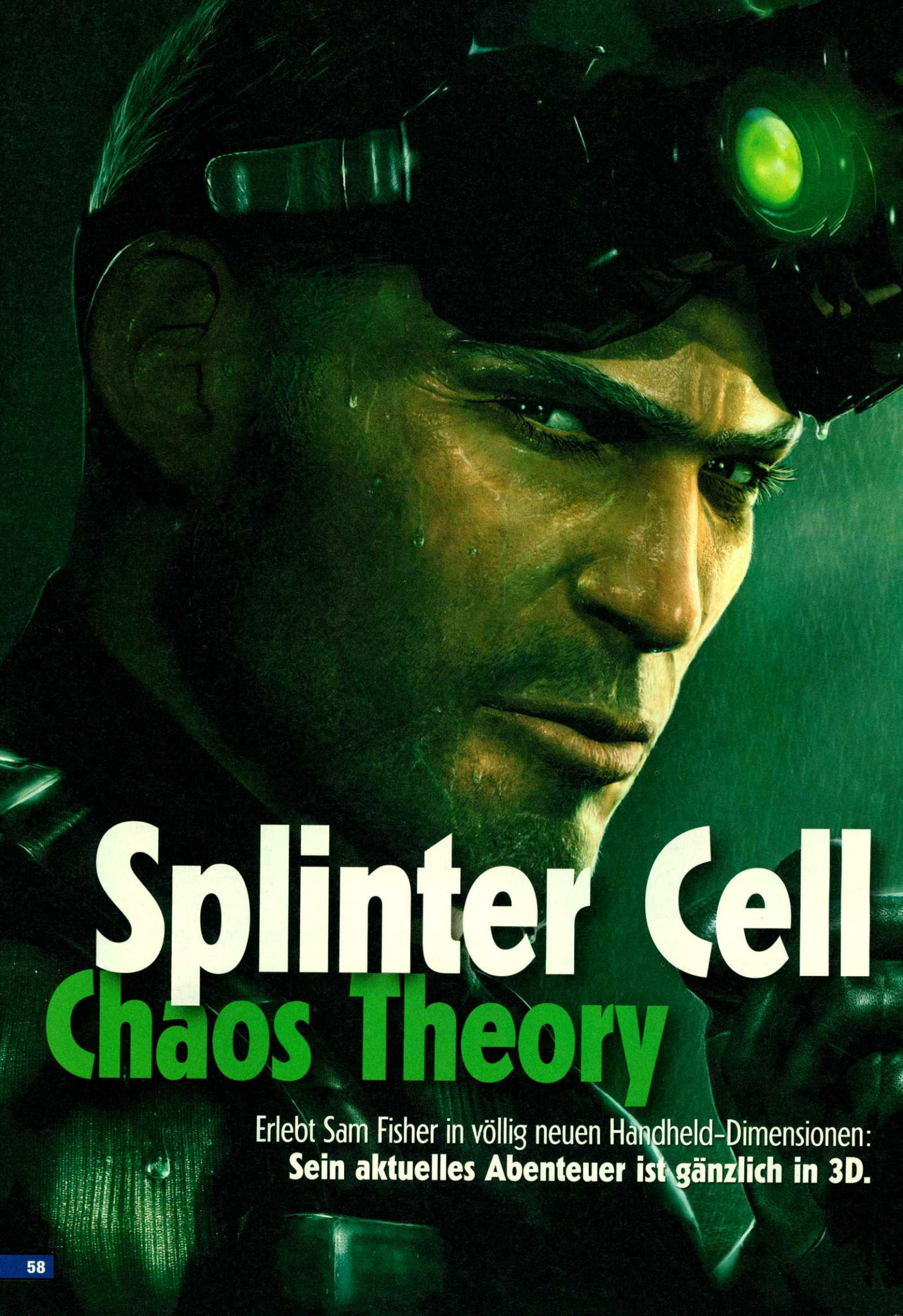
Die Steuerung ist gut und lässt euch das Quartett mühelos durch das Abenteuer leiten.

STEUERUNG 82%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	76%	70%	**77%**

Humorvolles Jump & Run mit guter Synchronisation und abwechslungsreichem Gameplay.



Splinter Cell
Chaos Theory

Erlebt Sam Fisher in völlig neuen Handheld-Dimensionen:
Sein aktuelles Abenteuer ist gänzlich in 3D.

Endlich ist es so weit! Ubisofts *Splinter Cell*-Reihe war auf dem PC und den aktuellen Konsolen überaus erfolgreich. Diese Tatsache bescherte Schleich-Fans unter anderem eine N-Gage-Version, die auf einem Handheld Sams pikante Einsätze zum ersten Mal in 3D darstellte. Dieser Sprung in die dritte Dimension wurde auch bei seinem Nintendo-DS-Debüt vollzogen. Wir waren natürlich besonders gespannt, wie sich der berühmte Geheimagent auf Nintendos innovativem Handheld schlägt.

NEUE KONFLIKTE

In nicht allzu ferner Zukunft sieht es mächtig düster für die Menschheit aus, denn es droht der dritte Weltkrieg. Ursprung der Spannungen ist der Konflikt zwischen Japan und Nordkorea, welche sich aufgrund undurchsichtiger Zwischenfälle in gegenseitigen Anschuldigungen verlieren. Während sich Nordkorea der Unterstützung Chinas sicher sein kann, greifen die Amerikaner Japan unter die Arme. Verständlicherweise ist es das Interesse aller Parteien, einen Kriegsausbruch zu verhindern. Die USA nehmen die ganze Sache sehr ernst und schicken ihren besten Mann los, um die Situation zu entschärfen: Sam Fisher. Der Spieler muss nachfolgend in der Haut des Third-Echelon-Agenten Nachforschungen anstellen und mehr über die Hintergründe des internationalen Konflikts herausfinden. In den einzelnen Missionen findet man zahlreiche Informationen, die auf eine große Verschwörung hindeuten.

LAUTLOS UND UNSICHTBAR

In *Splinter Cell* geht es hauptsächlich darum, Einrichtungen zu infiltrieren und dort Informationen zu stehlen. Feindkontakt und das Hinterlassen von Spuren sind dabei tunlichst zu vermeiden. Damit man diese beiden Vorgaben einhält, stehen dem Spieler eine Vielzahl von hochtechnologischen Werkzeugen zur Verfügung. Beispielsweise sind kleine Zellen an Sam Fishers Schleichanzug angebracht, die jederzeit anzeigen, wie gut man im Schatten versteckt ist. Zudem erlaubt ein optisches Kabel, Räume gefahrlos auszuspionieren. Deswegen ist der Einsatz von Waffen noch lange nicht verboten. Sam ist mit einer Standard-Pistole ausgestattet, die es ihm neuerdings ermöglicht, Lichtquellen und Überwachungskameras kurzzeitig zu stören anstatt zu zerstören. Sein zweiter Blei spuckender Weggefährte ist ein futuristisches Land-Warrior-Gewehr, das mehrere sekundäre Feuerfunktionen hat. Man kann wahlweise selbsthaftende Kameras, Gummigeschosse oder Elektroschocker

HEIMLICH An dem Rohr erreicht man ungesehen die andere Seite des Raums.

HINTERHALT Dieser Wächter war völlig ahnungslos.

AUSRÜSTUNG Mit dem Nachtsichtgerät haben wir alles im Blick.

INFO **DER MEHRSPIELER-MODUS**

Koop oder gegeneinander

Mit der neuesten Handheld-Version von *Splinter Cell* erlebt ihr Schleich-Action auf unterschiedliche Weise.

Im Versus-Modus stehen sich Spione und Soldaten gegenüber. Während die Spione zu verschiedenen Wegpunkten schleichen müssen und nur mit einem Elektroschocker bewaffnet sind, bewachen die Soldaten die Gegend und sollen die Eindringlinge aufhalten. Die Wächter gehen mit einem Laserpointer auf die Jagd, der die Spione rot umrahmt, sobald man sie entdeckt. Dabei sind die Verhältnisse allerdings leicht unausgewogen, da die Soldaten permanent mit dem Touchscreen gesteuert werden müssen. Im Koop-Modus arbeiten sich zwei Spieler durch verschiedene Abschnitte und spielen die individuellen Fähigkeiten der beiden Charaktere aus. Während sich der Angreifer um die blutige Arbeit kümmert, knackt der flinke Hacker Computersysteme, öffnet sämtliche Türen und legt nervige Überwachungskameras lahm.

ERWISCHT Mit dem Laserpointer erkennt man den Spion besonders gut.

auf die Reise schicken. Mit Letzteren lassen sich zum Beispiel Sicherheitsleute ins Land der Träume verfrachten. Die bewusstlosen Feinde versteckt man sicherheitshalber in einer dunklen Ecke, um keinen Alarm auszulösen. Sam Fisher hat also mehr als genug technische Spielereien dabei, um sich unbeschadet einen Weg durch die insgesamt neun Areale zu bahnen. Die einzelnen Spielabschnitte sind sehr linear gehalten und bieten leider nicht mehr die alternativen Routen, die experimentierfreudige Spieler noch von der GameCube-Version kannten. Was den Anspruch des Titels allerdings noch weiter senkt, ist die geringe künstliche Intelligenz (KI) der Gegner. Meist sind die Laufwege sehr simpel gehalten und man hat schnell ein Schlupfloch gefunden, um die einzelnen Bereiche ungesehen zu passieren.

EIGENWILLIGE STEUERUNG

Sam Fisher wird mithilfe des Digitalkreuzes durch die feindlichen Linien gescheucht. Mit den A-, B-, X- und Y-Tasten verleitet man ihn beispielsweise zum Springen, Ducken oder Kriechen. Das Nintendo-DS-Spiel bietet im Vergleich zu den anderen *Chaos Theory*-Versionen eine neue, interessante Steuerungsmöglichkeit, die permanent zum Einsatz kommt. Per Touchscreen richtet man die Kamera aus, bedient das Waffenmenü und wechselt zwischen den einzelnen Sichtmodi (Nachtsicht und Wärmeansicht) hin und her. Dies gestaltet sich allerdings etwas schwierig, da man in hektischen Momenten gelegentlich ungewollt auf eine andere Sicht umschaltet, obwohl man nur schnell den Kamerawinkel ändern möchte. Weiterer Nachteil ist das träge Verhalten der Kamera. Bei Feuergefechten beispielsweise

STAHLSEIL Auch dieser Abgrund stellt kein Hindernis dar.

SELTSAM Die Techniker sind heutzutage mit besonders teuren Werkzeugen ausgerüstet.

ZWISCHENSEQUENZ Gelegentlich wird man mit solchen Sequenzen belohnt.

JAPAN Es werden viele unterschiedliche Schauplätze geboten.

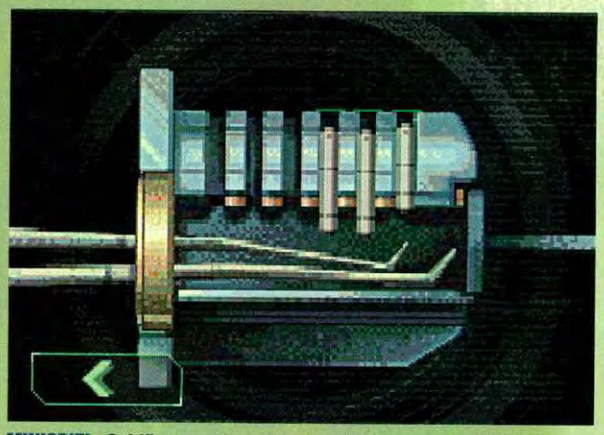
EINBRUCH Vom Dach aus seilen wir uns in den Eingangsbereich der Bank ab.

INFO DS-BESONDERHEITEN

Der DS unter vollem Einsatz

Dem Spieler steht neben Sam Fishers Hightech-Spielereien auch der Touchscreen zur Verfügung.

Der Touchscreen wird nicht nur für die Kamerasteuerung eingesetzt. Gilt es irgendwo, einen Code einzugeben, erscheint auf dem Bild ein Tastenfeld, das eine direkte Eingabe der Zahlenkombination erlaubt. Schlösserknacken läuft auf dem Nintendo DS genial ab. So benutzt man den Touchscreen, um das Einbruchswerkzeug effizient einzusetzen. Zudem lässt sich das Waffenmenü sehr leicht bedienen und ist übersichtlich aufgebaut.



MINISPIEL Schlösser zu knacken macht besonders viel Spaß.

zieht man schnell den Kürzeren, da man nicht mit dem Zielen nachkommt. Feinmotorische Aktionen, zum Beispiel das Knacken von Schlössern mit einem Dietrich oder die Eingabe eines Codes an einem Tastenfeld, erledigt der Spieler ebenfalls auf dem Touchscreen. Diese kurzen Momente machen Spaß und sorgen für Abwechslung. Die Steuerung bedarf also viel Eingewöhnungszeit, bevor man Sam präzise durch die Levels manövriert.

3D MIT MACKEN

Die Grafik macht auf dem Handheld einen guten Eindruck, obwohl die Bildwiederholungsrate (auch Framerate genannt) deutlich unter 30 Bildern pro Sekunde liegt, besonders wenn das Spiel in Bewegung ist. Das liegt größtenteils an den aufwendigen Lichteffekten wie flackernde Lampen oder den beiden Sicht-Modi. Verwendet man das Nachtsichtgerät, bricht die Framerate extrem ein: Teilweise sind leere Stellen auf dem Bildschirm zu sehen und sogar die Musik verstummt, damit Ressourcen gespart werden. Atmosphärisch ist der Titel sowohl durch die relativ kurzen, aber qualitativ hochwertigen Musikstücke als auch durch die guten Soundeffekte gelungen. Etwas gedämpft wird dieser positive Eindruck durch die schnelle Wiederholung der einzelnen Musikstücke.

FÜR NEULINGE UND FANS

Das Spiel macht auf dem Nintendo DS insgesamt einen guten Eindruck. Nachdem man sich an die Steuerung gewöhnt hat, klappen auch die meisten Zielübungen. Da der Schwierigkeitsgrad angepasst wurde, kann man sich den einen oder anderen Fehltritt erlauben. Besonders gelungen sind die Funktionen des Touchscreens, mit dem man etwa ein Türschloss knackt oder ein Tastenfeld bedient. Nervig dagegen sind die miese Framerate und die Endlosschleife der Hintergrundmusik. Dennoch hat der Einzelspieler-Modus eine Menge Spaß zu bieten und beschäftigt den Spieler für mehrere Stunden.

MICHAEL MEYER

DETAIL-CHECK SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

DS gegen GameCube

Lohnt sich die Anschaffung der Nintendo-DS-Version auch für die GameCube-Besitzer?

SPLINTER CELL: C. T. (DS)

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Wie auf der Konsole gilt es, durch bewachte Abschnitte zu schleichen und dabei verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Das bewährte Spielprinzip kann auch auf dem Nintendo DS überzeugen.

Stealth-Eigenschaft: Es ist besonders wichtig, immer im Schatten zu stehen. Wird man an einer hell beleuchteten Stelle von einem Wachmann erspäht, sollte man sich schleunigst aus dem Staub machen.

Special Moves: Den legendären Swat-Turn aus *Pandora Tomorrow* kann Sam Fisher nur in der DS-Version von *Chaos Theory* ausführen. Auch der Spagatsprung befindet sich auf der Liste der Special Moves.

Primärwaffen: Pistole, Präzisionsgewehr Land-Warrior.

Sekundärwaffen: Ringgeschosse, Elektroschocker, Minikamera.

Hightech-Equipment: Zwei zusätzliche Sicht-Modi dank Restlichtverstärker und Wärmebildkamera. Ein optisches Kabel zum Erkunden von Räumen. Ein Dietrich, der ausschließlich per Touchscreen gesteuert wird.

UMFANG ★★★★☆

Leveldesign: Das Leveldesign orientiert sich an der Konsolenvorlage und hat deshalb viele unterschiedliche Settings zu bieten. Anders als auf dem GameCube gibt es so gut wie keine alternativen Lösungswege. Alle Abschnitte sind sehr linear aufgebaut.

Levelanzahl: 9 Solomissionen, 12 Mehrspielerlevel.

Orientierungshilfen: Großer Radar auf dem Touchscreen, der Gegner und Kameras anzeigt.

Spielzeit (ca.): 10-15 Stunden.

Coop-Modus: Ja (5 Maps, 2 Spieler).

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Die Spielfiguren und Texturen machen einen sehr guten Eindruck. Allerdings wirkt sich die gute Optik auch negativ auf die Bildwiederholungsrate aus.

Sound: Tolle Musik in guter Qualität. Auf die Dauer wird die Endlosschleife der Musikstücke eintönig.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

SPLINTER CELL: C. T. (GC)

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: An sich dasselbe Spielprinzip wie bei den Vorgängern. Allerdings ist Sam im Nahkampf gegen einen oder mehrere Gegner deutlich stärker geworden, wodurch das Spiel einfacher und weniger frustreich ist.

Stealth-Eigenschaft: Neben dem schon bekannten Spiel mit Licht und Schatten muss der Spieler jetzt auch ständig die Geräuschkulisse beachten: Agiert er lauter als die Umgebung, werden die Gegner stutzig.

Special Moves: Neuerdings kann Sam Feinde von Brüstungen schmeißen, von hängender Position aus Gegnern das Genick brechen, im Wasser ertränken. Sinnvoller Spagatsprung. Pfeifen ist wieder möglich.

Primärwaffen: Pistole, Scharfschützengewehr SC-20k, Messer.

Sekundärwaffen: Ringgeschosse, Rauchbomben, Taser, EMP-Granaten.

Hightech-Equipment: Restlichtverstärker, Wärmebildkamera, Haftkameras, OPC zum Ausschalten von Lichtern, etc., EEV zum (kabellosen) Hacken von PCs, Dietrich, flexible Optik, Ablenkungssysteme.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Wieder sehr gelungen. Nicht nur die unterschiedlichen Settings sorgen für Abwechslung, auch die teils verschiedenen Lösungswege motivieren. Zudem gibt es vier eigenständige Maps für den neu hinzugefügten Kooperations-Modus.

Levelanzahl: Elf (jeweils in Unterabschnitte unterteilt).

Orientierungshilfen: Neue 3D-Levelkarte, (inklusive Anzeige der Missionsziele).

Spielzeit (ca.): 12-15 Stunden.

Coop-Modus: Ja (4 Maps, 2 Spieler).

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die Umgebungen und die Figuren sehen sehr gut aus. Zudem bewegen sich alle Protagonisten sehr flüssig und glaubwürdig. Ab und an sind Ruckler zu bemängeln.

Sound: Tolle, situationsabhängige Musik. Die deutsche Synchronisation ist fantastisch gelungen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Fans der Serie kommen um die DS-Version nicht herum. Nach der Eingewöhnungszeit sorgt das Spiel für viel Laune. Besitzer eines GameCube sollten allerdings die Finger von der Handheldvariante lassen, wenn sie das Spiel nicht unbedingt für unterwegs brauchen.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
schleicht sich.

Da ich *Splinter Cell* zuvor nur auf GameCube, PS2 und Xbox gespielt habe, war die Umstellung anfangs sehr groß. Nach einiger Zeit hatte ich mich aber an die eigenwillige Kamera gewöhnt und konnte mich doch noch für die Schleich-Action begeistern. Herausragend sind die Einsätze des Touchscreens, die das Spielgeschehen immer wieder auflockern.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak
ist überrascht.

Ich war wirklich gespannt, wie sich ein *Splinter Cell* auf einem Handheld komplett in 3D schlagen wird. Die Jungs von Ubisoft haben wirklich einen guten Job gemacht. Zwar hat der Titel mit einigen Problemen zu kämpfen, aber im Gegenzug bekommt man ein typisches *Splinter Cell* geboten. Auch der Touchscreen wurde gut ins Spieldesign eingebunden. Leider ruckelt das Abenteuer stellenweise arg.

TEST

SPLINTER CELL: C. T.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **30. Juni**	Preis **Ca. € 35,-**

- ⊕ Guter Einsatz des Touchscreens
- ⊕ Umfangreiche Missionen
- ⊖ Framerate teilweise sehr instabil
- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Die Kamera und das Fadenkreuz lassen sich nicht immer einwandfrei ausrichten.

STEUERUNG **70%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	74%	63%	**74%**

Schleichspiel mit **guter Solokampagne.** Die Framerate macht jedoch Probleme.

GoldenEye Rogue Agent

Als Antiheld auf Reisen! Jetzt könnt ihr auch unterwegs auf der bösen Seite im Bond-Universum kämpfen.

Noch bevor Nintendo-Fans mit *Metroid Prime Hunters* den DS zum Glühen bringen können, veröffentlicht Electronic Arts eine Handheld-Adaption ihres Action-Titels *GoldenEye: Rogue Agent*. Der Kern der Bad-Guy-Ballerei blieb unangetastet und so schlüpft der Spieler in die Rolle eines gefeuerten MI6-Agenten, der von Frust und Wut erfüllt zu Goldfingers Handlanger wird und somit als Antiheld im Kampf gegen Dr. No von sich Reden macht.

WENIGER UMFANG, IMMER NOCH GUT

Umfang und Technik wurde – gemäß den Hardware-Limitierungen – von der Entwicklerschmiede Tiburon an den Nintendo DS angepasst. In den sechs Levels der Einspieler-Kampagne gilt dasselbe Motto wie schon beim der GameCube-Fassung von *GoldenEye: Rogue Agent*: pausenlose Action. Das unablässige Geballere wird durch die verstreuten Fallen innerhalb der Levels gekonnt aufgelockert. Um den Spaßfaktor auf einem konstanten Niveau zu halten, haben die Entwickler eine Steuerung integriert, die einen bislang unbekannten Komfort bietet. Mit dem Digitalkreuz scheucht man den Protagonisten in alle Himmelsrichtungen, gefeuert wird mit den Schultertasten. Der Daumenstylus ermöglicht zusammen mit dem Touchscreen das stufenlose Umschauen und Zielen. Die Bedienerfreundlichkeit umfasst ebenfalls mehrere Einstellungsmöglichkeiten, inklusive für Linkshänder. Schnelle Schwenks und Sichtwechsel sind kein Problem und erinnern stark an die PC-typische Steuerung mit Maus und Tastatur. Somit bekommt der Spieler ein überwiegend gut funktionierendes Instrument in die Hand gelegt, um mit den ständig anrollenden Gegnerwellen fertig zu werden. Dazu gehört auch der Einsatz der Spezial-Fähigkeiten, zum Beispiel der M.R.I. Vision, mit der Gegner auch durch Wände hindurch sichtbar werden. Leider sind die Aktivierungsfelder auf dem Touchscreen viel zu klein geraten. Bei der Portierung ist ferner auch ein Großteil der künstlichen Intelligenz auf der Strecke geblieben. Die Gegner haben meistens nur ein bis zwei Laufwege im Angriffsmuster und denken sowohl beim Feuern als auch beim Nachladen nicht daran, Deckung zu suchen. Dieser spielspaßdrückende Schießbuden-Charakter ist zwar in der ersten Hälfte des Spiels angesichts der hohen Gegner-

KANONENFUTTER Von der überragenden KI der GameCube-Version ist leider nicht sehr viel übrig geblieben.

ÜBERFLÜSSIG Der Code muss auf dem Touchscreen eingegeben werden.

COOLE SACHE Die Spezialfähigkeiten funktionieren auch auf dem DS.

dichte und der daraus resultierenden Non-Stop-Action nicht wirklich störend, allerdings ändert sich das im späteren Verlauf stark.

HEISSE GEFECHTE OHNE KABELSALAT

Der Mehrspieler-Part von *GoldenEye: Rogue Agent* bietet eine Menge Spaß, der sich allerdings nur im Multi-Cartridge-Modus mit insgesamt vier Spielern voll entfaltet. In zehn Levels erlebt man zu viert coole und temporeiche Action. Die Umgebungen sind ausreichend groß und bieten einige der bekannten Fallen. Einzig die Balance der Waffen hätte etwas Nachbesserung gebraucht. Ist erst einmal der Raketenwerfer ausfindig gemacht, ist man den Mitspielern weit überlegen und sorgt für ein schnelles Ansteigen des Abschuss-Kontos. Von der vollmundigen EA-Ankündigung, mit nur einer Cartridge den Mehrspieler-Modus genießen zu können, ist nur ein im Virtual-Reality-Stil gehaltener Level übrig geblieben. Enttäuschenderweise bleiben dem Spieler jegliche Einstellungsmöglichkeiten wie zum Beispiel Zeit, Anzahl der Abschüsse, Charaktere oder Waffen vollkommen verwehrt.

TECHNISCH HUI UND PFUI

Tiburon lässt so richtig die Grafikmuskeln des Nintendo DS spielen. Das Action-Geschehen läuft stets spielbar, wenn auch nicht immer flüssig, über den oberen Screen. Die Umgebungen sind überlegt gestaltet und mit guten Lichteffekten ausgestattet. Alle Charaktermodelle sind überzeugend modelliert worden und bewegen sich flüssig über den Bildschirm. Die Grafik zeigt, wozu der DS imstande ist, auch wenn noch mehr möglich ist. Im akustischen Bereich haben die Entwickler hingegen total versagt. Die lieblosen Melodien, die auf das Spielertrommelfell treffen, sind derart nervig, dass sie zum sofortigen Abschalten einladen. Ähnliches trifft leider auch auf die Waffen-Effekte und Sprachsamples zu.

UDO CRNJAK

BODY-COUNT-FESTIVAL Dem Spieler werden kaum Verschnaufpausen gegönnt.

DETAIL-CHECK GOLDENEYE: ROGUE AGENT

DS im GC-Schatten

Kommt die neue DS-Fassung trotz Inhaltsbeschneidung an die Qualität der GameCube-Version heran.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

System: Nintendo DS

GAMEPLAY ★★★½☆

Missionsdesign: Kaum Unterschiede. Immer noch Non-Stop-Action.
Künstliche Intelligenz: Hier hat die DS-Version viele Federn lassen müssen. Die Gegner agieren teilweise sehr stupide.

MULTIPLAYER ★★★½☆

Spieleranzahl: Maximal 8.
Levelanzahl: 10
Spielmodi: Showdown, Team-Showdown, Tug of War, Domination.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Gute Umgebungen und schön modellierte Figuren. Die Framerate ist teilweise unkonstant, das Spielgeschehen bleibt aber immer spielbar.
Sound: Einfach nur miserabel. Selbst auf dem Super Nintendo hat man schönere Melodien und Soundeffekte gehört.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

System: Nintendo GameCube

GAMEPLAY ★★★★☆

Missionsdesign: Das Leveldesign ist ganz auf schnelle Action ausgelegt.
Künstliche Intelligenz: Sehr gut. Die Gegner gehen in Deckung und greifen auch in Formation an.

MULTIPLAYER ★★★★☆

Spieleranzahl: Maximal 4.
Levelanzahl: 20
Spielmodi: Deathmatch, Team-Death match und Objective-Based Team War.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die Charaktere sehen sehr gut aus, während die unterschiedlichen Umgebungen teilweise von wechselnder Qualität sind. Manchmal Ruckler.
Sound: Sprachausgabe, Soundeffekte und Hintergrundmusik sind sehr gut gelungen. Tolle Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Die Nintendo-DS-Version ist der GameCube-Fassung aufgrund der Hardware-Limitierungen in fast allen Belangen unterlegen. Die Steuerung ist allerdings auf dem Handheld viel besser gelungen und kommt der idealen Ego-Shooter-Steuerung auf dem PC mit Abstand am nähesten.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak liebt die Steuerung.

Das Bedienungsdoppel von Daumenstylus und Touchscreen bietet einen unglaublich genialen Komfort, der auch auf dem GameCube wünschenswert wäre. Leider lassen die schlechte KI und der geringere Umfang das DS-*GoldenEye* fast völlig im Schatten der GameCube-Version verschwinden. Übrig bleibt ein guter Ego-Shooter mit coolem Mehrspieler-Modus und genialer Steuerung.

TEST

GOLDENEYE: R. A.

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Tiburon
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-8 (4 Cartridges)**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **30. Juni**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ **Optisch gut**
- ⊕ **Sehr gute Steuerung**
- ⊖ **Mehrspieler-Modus nur mit 4 Cartridges**
- ⊖ **Unterdurchschnittlicher Sound**

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga spielt lieber die GC-Version.

GoldenEye: Rogue Agent ist ein überdurchschnittlicher Ego-Shooter mit exzellenter Steuerung. Die gute Grafik fordert aber wohl ihren Tribut auf anderen Gebieten, denn der Sound bietet Midi-Gedudel einer vergangenen Konsolen-Zeit. Schade ist auch, dass der Umfang etwas gering ausfällt. Wir hatten aber unseren Spaß mit dem Titel, denn der Mehrspieler-Modus macht Laune.

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Steuerung funktioniert sehr gut. Mehrere Einstellungsmöglichkeiten. Nahezu perfekt."

STEUERUNG **89%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	23%	**74%**	69%

„Guter Action-Titel mit **famoser Steuerung.** Leider auch mit einigen Mängeln."

Bomberman DS

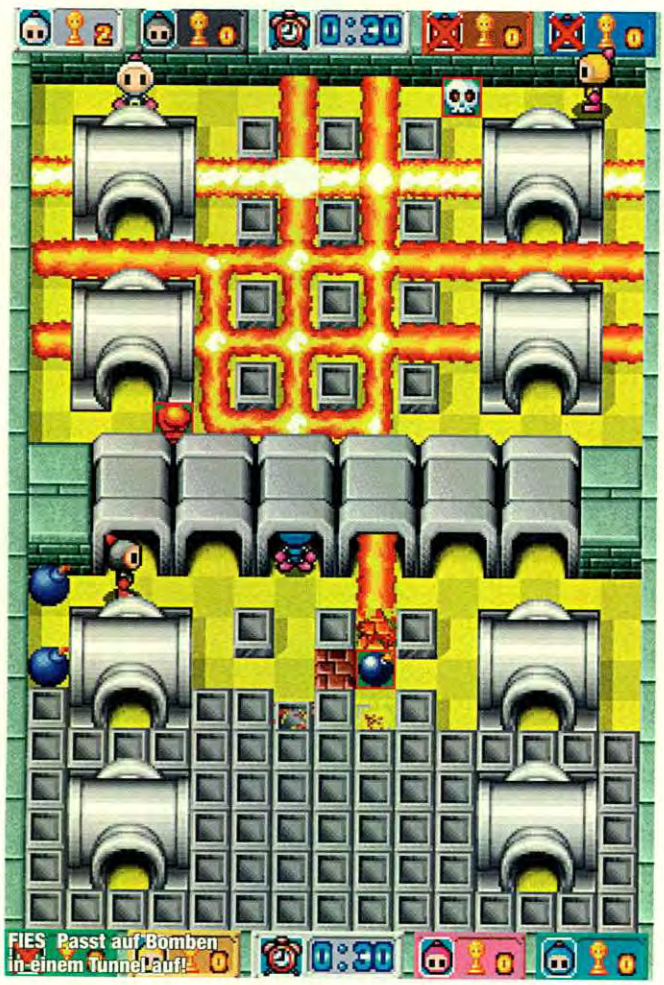
Kabellos und explosiv – Mehrspieler-Spaß für Handheld-Pyromanen!

Zündeln, laufen, Bomben werfen – Bomberman, der kleine Bombenleger, treibt seit genau 15 Jahren auf allen bekannten Konsolen sein Unwesen und feuerwerkelt jetzt erstmals auch auf dem Nintendo DS. Kein Spielprinzip fördert die Schadenfreude mehr als das bunte Bombenwerfen und der Spielspaß erreicht ungeahnte Höhen, wenn die zahlreichen Gegner durch unzählige Bomben und eine geschickte Finte mit einer riesigen Explosion im virtuellen Nirwana verschwinden.

Im Einzelspieler-Modus geht der kleine Bomberman allein auf die Reise durch verschiedene Szenarien. Oberstes Ziel: die Vernichtung aller Gegner – denn erst dann wird der Ausgang freigegeben. Ihr sprengt unzählige Steinblöcke in die Luft und findet nützliche Extras, die über den Touchscreen aktiviert werden. So könnt ihr euch einen riesigen Vorrat an Extras ersprengen und diese dann, wenn sie gebraucht werden, aktivieren. Ihr dürft mehrere Bomben gleichzeitig legen, ergattert Lupen, die anzeigen, hinter welchen Blöcken sich Extras verbergen, erhöht die Reichweite eurer Sprengladungen, kickt Bomben mit dem bekannten Schuh über den Bildschirm und bekommt mit etwas Glück auch praktische Fernzünder für eure Bomben. Alle zehn Abschnitte stapft euch ein fieser Obermotz entgegen, der sich aber nach gezielten Sprengladungen schnell in Luft auflöst.

BOMBEN IM DUTZEND BILLIGER

Was im Einzelspieler-Modus schon spaßig klingt, sprengt im Mehrspieler-Modus die Spielfreude in neue Sphären. Bei *Bomberman* werdet ihr durch die Bezeichnung „Kampf" für den Mehrspieler-Modus schon richtig eingestimmt. Denn dies trifft es auf den Punkt, geht es in *Bomberman* doch um den Kampf Mann gegen Mann oder wahlweise auch Frau. Und da werden Freunde schnell zu Feinden. Ubisoft tat gut daran, den Mehrspieler-Modus aus den zahlreichen Vorgängern zu übernehmen, ihn aber mit einigen neuen Features zu garnieren und die DS-Fähigkeiten gezielt auszunutzen. Sinnvollerweise hat man die Touchscreen-Fähigkeiten auf ein Minimum beschnitten und sich auf den Sprachsensor beschränkt. Neben den klassischen Spielfeldern mit Tunneln und Röhren gibt es auch spezielle Spielfelder mit neuen Features, etwa der Aktivierung der Bomben, Zeitzünder und Schilde durch Spracheingabe (siehe Extrakasten). Über 25 Spielfelder sorgen für eine Bombenstimmung und genügend Abwechslung. Einmal angefangen, hört die Sucht so schnell nicht auf, denn *Bomber-*



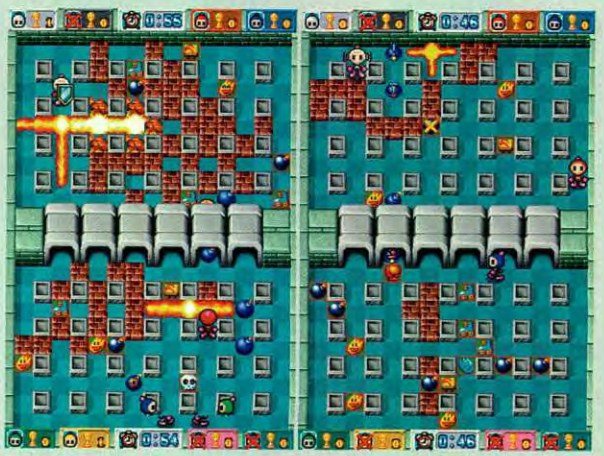
FIES Passt auf Bomben in einem Tunnel auf!

INFO SPRACHSENSOR

Schreien hilft ungemein!

Oder der einfachste Weg, um erwachsene Menschen in den Wahnsinn zu treiben!

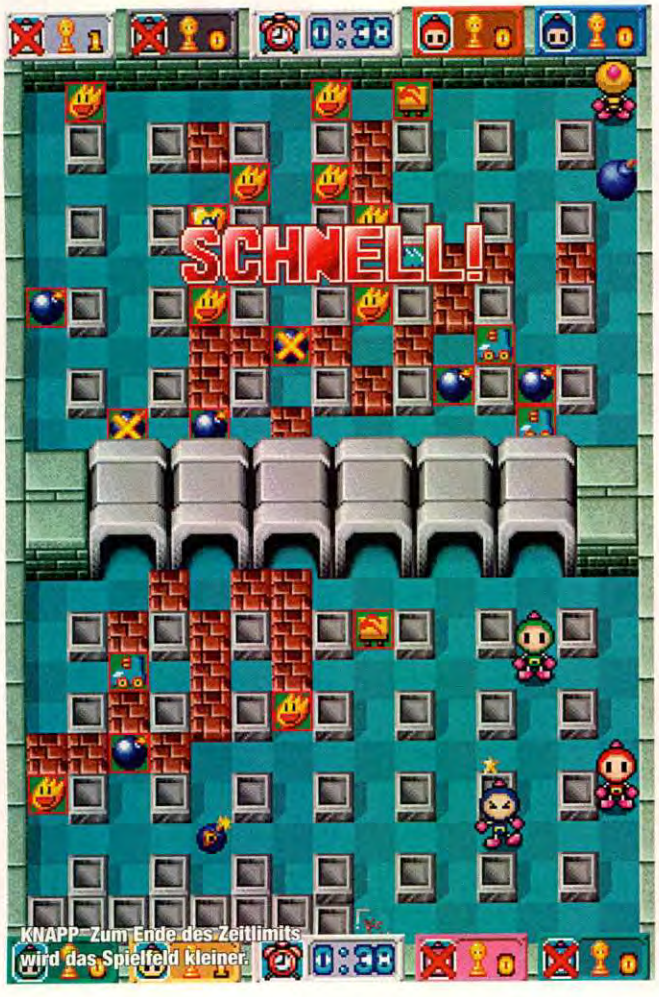
Nicht nur Psychologen und Therapeuten sind sich einig: Man sollte öfter mal einfach den Ärger rauslassen und kräftig schreien. Auch Ubisoft sorgt jetzt unter Spielern für lautstarke Entspannung. Schreien ist vielleicht etwas zu viel des Guten, denn Rufen reicht auch. Per Sprachsensor werden in *Bomberman DS* nämlich einige Extras aktiviert. Unser Tipp: Packt euch zusammen mit sieben weiteren Spielern und DS-Geräten in die nächste vollbesetzte U-Bahn – vorzugsweise nachmittags um 17 Uhr im Feierabendverkehr – und spielt eine gepflegte Runde *Bomberman*. Ihr werdet nicht nur einen Heidenspaß haben, sondern auch feststellen, wie unentspannt erwachsene Menschen werden können. Aber wie schon eingangs erwähnt: Schreien hilft!



INNOVATIV **Durch das Mikrofon könnt ihr per Spracheingabe Bomben legen, Zeitzünder aktivieren oder euch gechickt durch ein Schild schützen. Einfach klasse!**

man lässt die niederen Instinkte im Menschen aufkeimen: Schadenfreude und vor allem Gier! Die unersättliche Jagd nach Extras hat schon so einige Pyromanen das virtuelle Leben gekostet. Herrlich zu beobachten, wie so mancher Spieler einem wertvollen Zeitzünder-Extra entgegenrennt, dabei die Verkettung von Bomben übersieht und in einem jähen Aufschrei und einer gelungenen Explosion vom Bildschirm verschwindet. Das ist *Bomberman* live! Das Beste zum Schluss: Mit nur einer einzigen Cartridge können insgesamt acht Pyromanen auf Sprengtour gehen. Stehen keine menschlichen Gegner zur Verfügung so springt der Computer ein. Im Einzelspieler-Modus wird *Bomberman DS* auf Dauer etwas eintönig, aber wer regelmäßig Freunde zu Besuch hat, findet zurzeit auf dem DS nichts Besseres.

SASCHA DOWIDAT



DETAIL-CHECK BOMBERMAN DS

Explosives Duo!

Welche Fassung spielt sich besser? DS oder GameCube? Unser Detail-Check gibt euch die Antwort!

BOMBERMAN DS

GAMEPLAY ★★★★★

Einzelspieler-Modus: In unzähligen Missionen müssen Gegner eliminiert werden.
Mehrspieler-Modus: Bis zu acht Spieler dank WLAN-Funktion und unzählige Spielfelder mit neuen Extras motivieren im Mehrspieler-Modus für Wochen.

STEUERUNG ★★★★½

Der kleine Bomberman wird zwar mit dem Steuerkreuz gesteuert, Bomben können aber per Spracheingabe gelegt werden.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Einfach gehaltene grafische Präsentation, die an die 16-Bit-Ursprünge des Klassikers erinnert!
Sound: Klassischer *Bomberman*-Sound, der sehr gut zum Spielgeschehen passt und die Spieler anheizt.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

BOMBERMAN GENERATIONS

GAMEPLAY ★★★★½

Einzelspieler-Modus: Ähnlich geradlinig wie die Einzelspieler-Kampagne des DS.
Mehrspieler-Modus: Bis zu 4 Spieler können gleichzeitig antreten und bekommen in der 3D-Umgebung mit insgesamt fünf Spielmodi viel Abwechslung geboten.

STEUERUNG ★★★★½

Herkömmliche Stick-Steuerung, bei der mittels der Feuerknöpfe gezielt Bomben gelegt und gesprengt werden.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Grafisch reißt *Bomberman* auf dem GameCube sicherlich keine Bäume aus, ist aber zweckmäßig.
Sound: Eingängige und stimmungsvolle Melodien, die das explosive Geschehen gut ergänzen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Wer die Wahl hat, hat die Qual. Obwohl der Mehrspieler-Modus auf dem GameCube voll überzeugt, glänzt die DS-Fassung mit acht Spielern und innovativen Features. Ein kleines Meisterstück!

MEIN FAZIT SUPER

Sascha Dowidat hat den Zeitzünder in der Hand.

Wenn ihr einem Freund beim *Bomberman DS*-Spielen zuschaut, wirkt dies auf den ersten Blick wie die Vertonung eines Marvel-Comics: „Boom, Bombe, Schild!" Auch in der Redaktion sorgte das Spiel für Wirbel. Kopfschütteln und Zweifel am Geisteszustand meiner Person wurden laut. Doch nach den ersten Abreibungen im Mehrspieler-Modus war schnell Ruhe im Karton!

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga schwört Rache.

Da besiege ich Sascha regelmäßig in *Mario Kart* auf dem SNES und dann schlägt er mit *Bomberman* gnadenlos zurück. Wie immer legte das explosive Spielprinzip die gesamte Redaktion lahm und sorgte bei den heißen Temperaturen für eine hitzige Stimmung. Die geniale Ausnutzung des DS und die neuen Spielelemente machen *Bomberman* zum besten Mehrspieler-Spiel auf dem DS.

TEST

BOMBERMAN DS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Hudson
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-8	**Ohne Beschr.**
Termin	Preis
Erhältlich	**Ca. € 35,-**

- ⊕ **Die Mehrspieler-Granate schlechthin**
- ⊕ **Gute Unterstützung des Mikrofons**
- ⊕ **Zahlreiche neue Features**
- ⊖ **Einzelspieler-Modus nicht fesselnd**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Gut durchdachte Steuerung, die sowohl Touchscreen als auch Mikrofon sehr gut ausnutzt.

STEUERUNG 85%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	67%	**90%**	74%

Genialer Mehrspieler-Spaß mit innovativen Features und tollen neuen Ideen!

Dragon Ball Advanced Adventure

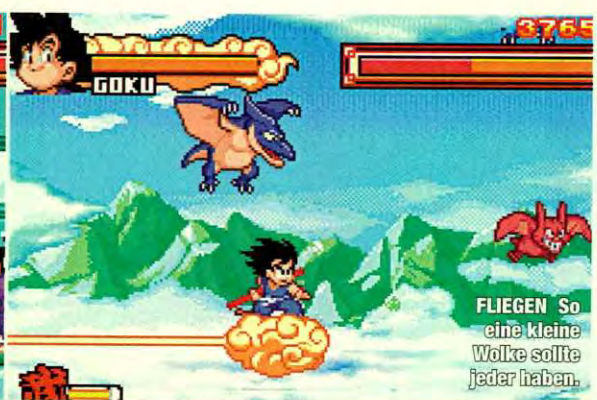
Son-Goku und Bulma **suchen die Dragon Balls!**

Son-Goku ist bei jüngeren Nintendo-Fans ungefähr so bekannt wie Udo Jürgens bei Senioren. Statt zu singen, hat der kleine Held aber Bärenkräfte und meist eine wunderschöne Begleitung sowie seine kleine Wolke Jindujun dabei. Ihr versteht nur Bahnhof? Kein Problem, denn *Dragon Ball Advanced Adventure* erzählt vom Anfang der Geschichte des kleinen Kämpfers Son-Goku und seinen ersten spannenden Abenteuern und Turnieren.

Der kleine Son-Goku spielt mit einem Dragon Ball, als plötzlich die schöne Bulma vor ihm steht, die den naiven Helden erst einmal aufklärt … na ja, zumindest darüber, was es mit den geheimnisvollen sieben Dragon Balls auf sich hat. Wer alle Kugeln mit den kleinen, glitzernden Sternen findet, hat einen Wunsch frei. Im neuesten Teil der bekannten *Dragon Ball*-Serie könnt ihr die spannendsten Momente noch einmal miterleben. Ihr trefft Muten-Roshi, kämpft gegen das Schwein Oolong, begegnet dem Wüstenbanditen Yamcha und dem Rinderkönig in seinem flammenden Schloss und stellt euch dem grimmigen Pilaw. Wer jetzt denkt, es handele sich bei *Dragon Ball Advanced Adventure* um ein weiteres Beat 'em Up mit den *Dragon Ball*-Charakteren, irrt aber gewaltig. Son-Goku zeigt sich von seiner abwechslungsreichsten Seite und überzeugt in einer gelungenen Mischung aus Jump & Run und Prügelorgie, gewürzt mit einigen Flugpassagen auf Jindujun.

In den Geschicklichkeitspassagen legt ihr euch mit Robotern, wilden Hunden oder Soldaten an, die allesamt trotz fieser Absichten recht knuddelig aussehen. Ihr tretet gegen Obermotze an, lernt diverse Angriffe, darunter auch das berühmte Kame-Hame-Ha, und Verfolgungsattacken. Für Spezialattacken solltet ihr Combo-Moves ausführen und stets auf die Energieleiste achten – fällt diese zu weit, so helfen euch gesunde Äpfel über die Schwächephase hinweg. Optisch sehen Son-Goku und seine Freunde richtig klasse aus. Das Flair der Comic- bzw. Anime-Serie wurde perfekt eingefangen und das Spiel bringt auch den Humor der Serie gut rüber. Zusätzlich könnt ihr euch in kleinen Minispielen oder im direkten Duell mit einem Freund die Zeit vertreiben! Son-Goku entführt euch mit einem gelungenen Genre-Mix in die bunte Welt der Dragon Balls. Nicht nur für Fans der Serie ein leckerer Happen Software um den kleinen Spielehunger für zwischendurch zu stillen.

SASCHA DOWIDAT



MEIN FAZIT **GUT**

Sascha Dowidat
steht auf Paff Paff.

Kein Flachs, ich habe die gesamte erste *Dragon Ball*-Serie während meiner Ausbildung verschlungen. Jedes Buch hat mir eine spannende Zugfahrt nach Hause beschert. Mit den bisherigen Beat 'em Ups hatte ich so meine Probleme, aber *Dragon Ball Advanced Adventure* ist ganz nach meinem Geschmack: nette Grafik, die das Flair der Serie perfekt rüberbringt, und ein kurzweiliges Spielprinzip. Auf Dauer hätte es allerdings ruhig etwas mehr Abwechslung sein dürfen! Vor allem *Dragon Ball*-Fans werden jedoch ihre helle Freude haben! Früher habe ich im Zug gelesen, jetzt spiele ich *Dragon Ball* in der U-Bahn. Wie sich die Zeiten doch ändern!

TEST

DRAGON BALL ADV. AD.	
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Bandai
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.atari.de
Spieler:	1-2
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

- ⊕ Erzählt die Dragon-Ball-Story
- ⊕ Grafisch ansprechende Präsentation
- ⊖ Wenig Spieltiefe
- ⊖ Auf Dauer etwas zu eintönig

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Einfache Steuerung, die sowohl in den Duellen als auch in den Jump&Run-Passagen überzeugt"

STEUERUNG 00%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
74%	72%	73%	70%

„Gelungenes Dragon-Ball-Abenteuer mit tollem Flair, aber leider zu wenig Abwechslung."

ZÜGIG Auf eurer Flucht aus dem Kloster solltet ihr euch nicht lange mit Gegnern aufhalten.

GESCHICKT Mithilfe des Batarang fallen schon mal plötzlich Kisten vom Himmel.

Batman Begins

Der Rächer mit Lederfetisch flattert wieder!

Nicht nur im Kino fliegt die menschliche Fledermaus im Kampf gegen Scarecrow, Ra's Al Ghul und Carmine Falcone, sondern auch auf dem GBA. Eure Reise beginnt in brennenden Klöstern im Himalaja, treibt euch in die düsteren Docks von Gotham City bis hin ins Wayne Manor, um die Stadt vor der Zerstörung zu retten.

Der maskierte Rächer kriecht, schwebt, springt und klettert besser denn je. Ihr kraxelt Leitern empor, flattert über Häuserdächer hinweg, löst kleine Schalterrätsel und geht in regelmäßigen Abständen bösen Buben aus dem Weg. Denn nicht immer ist rohe Gewalt die richtige Lösung. In feinster Sam-Fisher-Manier versteckt sich Batman in dunklen Nischen und lässt die Gangster beinahe lautlos in der Dunkelheit verschwinden, um möglichst lange unerkannt zu bleiben. Kommt es doch zu einer handfesten Auseinandersetzung, darf geprügelt werden. Abwechslungsreiche Szenarien und jede Menge kleiner Gadgets wie Rauchbomben, der Batarang oder auch ein Schwarm Fledermäuse helfen euch bei eurem Abenteuer. So erreicht ihr ungeahnte Höhen, löst euch mit Rauchbomben fast ins Nichts auf oder erschreckt mit euren kleinen, geflügelten Freunden die Feinde fast zu Tode. Spielerisch wird also durchaus eine Menge geboten. Auch die Hintergründe sind dabei sehr gelungen und überzeugen mit netten Details wie Schneefall oder prasselndem Regen. Musikalisch verwöhnen eingängige Melodien, die im passenden Moment für Spannung sorgen, euer Ohr.

Leider kann das Gameplay die Motivation nicht über die gesamte Spieldistanz aufrecht erhalten. Zum einen fehlen die rasanten Fahrten im neuen stylischen Batmobil, zum anderen beschränkt sich das Spielprinzip auf den immer gleichen Cocktail aus anspruchsloser Prügelei, gelungenen Jump&Run-Elementen und einem guten Schuss Stealth-Abenteuer. Trotzdem ein netter Zeitvertreib für zwischendurch, der nicht nur Kinofans Freude machen wird.

SASCHA DOWIDAT

SACKGESICHT Auch der Baseballschläger nützt dir nichts.

UNSICHTBAR Die Dunkelheit ist euer Freund.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
steht auf Leder-Maskierungen.

Die düstere Stimmung und dunkle Atmosphäre des Kinostreifens auf den GBA zu transportieren, ist ein schwieriges Unterfangen, das trotz des kleinen Bildschirms gut gelingt. Die Szenarien sind durchaus abwechslungsreich, jedoch wiederholen sich die einzelnen Spiel-Elemente häufig. Ich hatte meinen Spaß und werde mir jetzt wieder mein Cape umschnallen, denn Fürth wartet darauf, gerettet zu werden!

TEST

BATMAN BEGINS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Tolle Atmosphäre
- ⊕ Technisch sehr gelungen
- ⊖ Einfaches Kampfsystem
- ⊖ Wiederholendes Gameplay

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Gelungene und leicht zugängliche Steuerung, die in jeder Situation voll überzeugen kann.

STEUERUNG 84%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	73%	–%	72%

Kurzweiliger und stimmungsvoller Genre-Mix zum neuen Batman-Film.

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Nintendo DS, „asobi project"

In Japan steht die gewinnträchtige Sommersaison vor der Tür. Nintendo hat bereits für diese Zeit einige Werbekampagnen angekündigt. Die interessanteste Promotionaktion dürfte das „asobi project" sein – asobi bedeutet spielen. Das Projekt läuft von Juni bis August und fordert japanische Spieler dazu auf, ihre Ideen für neue kreative und innovative Spielweisen mit dem DS zu Papier zu bringen. Als Inspirationsquelle sollte durchaus die volle Bandbreite der Hardware-Features des DS (Touchscreen, Stylus, Wi-Fi-Fähigkeit, Mikrofon) dienen. Nintendo akzeptiert allerdings nur Einsendungen der altmodischen Art, sprich auf Papier. Vorschläge und Konzepte, die per E-Mail, auf CD-ROM oder auf einem anderen elektronischen Medium beim Konzern eintreffen, werden nicht berücksichtigt. Diese Maßnahme hat rechtliche Copyright-Gründe. Als Lohn für die kreative Mühe gibt es Preise. Der erste Platz wird von Nintendo mit einer Million Yen belohnt, Platz 2 mit 200.000 und 100.000 Yen gibt es für den 3. Platz.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Fire Emblem
2 Star Fox Assault
3 Donkey Konga 3
4 One Piece Grand Battle
5 Resident Evil 4

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

1 Nintendogs (DS)
2 Naruto 3 (DS)
3 Touch! Kirby (DS)
4 Rockman EXE 4 (GBA)
5 Rockman EXE 5 (GBA)

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

Mario Baseball

AMERICAN SPORTS Schlagkräftiger Fun-Sport-Zuwachs

Sommerzeit ist Baseball-Zeit: Während bei den anderen großen Profisport-Ligen in den USA der Spielbetrieb ruht, steht die Mammutsaison der MLB-Profis im Mittelpunkt des Interesses. Nintendo ist dabei als Eigentümer der Seattle Mariners dick im Geschäft und kommt auch auf dem GameCube stärker ins Spiel. Bereits Ende August tritt Mario an, um mithilfe von rund 50 weiteren klassischen Nintendo-Figuren für gewitztes Action-Baseball zu sorgen. Vereinfachte Regeln und Arcade-Unkompliziertheit versprechen einen einsteigerfreundlichen Spielablauf. Charakterspezifische Talentstärken und Power Moves dürfen da ebenso wenig fehlen wie Minigames oder Abenteuer-Modus. Spezialschläge sind mit kurzen Gag-Animationen verbunden, neben normalen Spielfeldern gibt es auch ungewöhnliche Schauplätze mit besonderen Eigenschaften. Somit dürfte *Mario*, nach großen Erfolgen im Tennis- und Golf-Genre, bald ein Sportspiel-Hattrick sicher sein. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: 29. August (USA)

NACHWUCHSTALENTE **Wario haut fester drauf, Peach hat die bessere Technik. So bleibt alles im Lot.**

AFFENSTARK **Gimmick-Stadien wie die Dschungelarena stecken voller Überraschungen.**

N-ZONE NEWSTICKER

+++ **NEUE DS-KAMPAGNE** Nintendo wird von Juli bis August eine neue Werbekampagne namens Hot Summer Campaign speziell für den Online-Service Club Nintendo starten. Jeder Käufer eines DS oder zweier DS-Spiele hat die Chance, entweder einen einzigartigen DS mit Gravur, einen Audio-Player plus einer Nintendo Music Memory Card oder eine besondere DS-Tragetasche zu ergattern. +++ **PREISGEKRÖNTE PRINZESSIN** *The Legend of Zelda: Twilight Princess* wurde von einer US-Pressejury mit dem Game Critics Award als bestes Konsolenspiel der E3-Messe 2005 ausgezeichnet. +++ **MUSHI KING BATTLE CARNIVAL** Sega veranstaltet von Juni bis August einige Promotion-Veranstaltungen (Mushi King Battle Carnival), bei denen junge Spieler nicht nur den neuesten Teil der Serie (siehe rechts) anspielen, sondern auch unterschiedliche Preise gewinnen können. +++ **GEHALTVOLLERE HUNDSTAGE** Welpenzuwachs für die am 22. August erscheinende US-Version von *Nintendogs*: Jede der drei

Fullmetal Alchemist Dual Sympathy

ACTION-ADVENTURE **Zwei Brüder räumen auf mit Schwert, Schild und Zaubersprüchen.**

Alphonse Elric und sein Bruder Edward Elric sind die beiden Hauptfiguren in einer in Japan sehr beliebten und erfolgreichen Anime-Serie. Gemäß der Vorliebe der Japaner, ihre Lieblings-Anime-Helden auch in Videospiele zu verpacken, erscheint im Juli eine Umsetzung des Alchemie-Abenteuers auf dem Nintendo DS. Das Spiel hat im Vergleich zur Anime-Serie eine komplett neue und eigenständige Story. Während Bandai den Vertrieb übernimmt, entwickelt Rollenspiel-Profi Square Enix das DS-Anime-Epos.

Die Brüder Alphonse und Edward haben die Fähigkeit, beispielsweise aus Eisen Gold oder durch die Kreuzung zweier Lebewesen völlig neue Kreaturen entstehen zu lassen. Diese Fähigkeit muss der Spieler auch durch die mittlerweile in Mode gekommene Stylus-Steuerung auf dem Touchscreen des DS anwenden, um heil durch zahlreiche Levels zu gelangen. Während der Kämpfe kann das Brüdergespann nicht nur Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände, sondern auch Fallen kreieren. **(uc)**

Hersteller: Bandai
Internet: www.square-enix.com
Termin: 21. Juli (Japan)

OLDSCHOOL Die Ansicht erinnert an alte 2D-Prügelspiele wie Final Fight.

HARTE NUSS Spätere Gegner verlangen dem Spieler einiges an Kraft ab.

Mushi King

ACTION **Käferkämpfe**

SPECIAL MOVE Die kleine Chitin-Kampfsau wird zum Berserker.

Dieser, bei japanischen Kids im Moment überaus angesagte Titel, hat seinen Ursprung in der Spielhalle. Über 15.000 Arcade-Automaten in knapp 5.000 Unterhaltungszentren mit über zwei Millionen aktiven Spielern zeigen deutliche Pokémon-Erfolgssymptome. Gegeneinander antretende Käfer scheinen auf die heutige japanische Jugend eine überaus große Faszination auszuüben. Begünstigt durch den großen kommerziellen Erfolg in der Spielhalle und den näher rückenden Start einer Anime-Serie hat Sega eine GBA-Umsetzung veröffentlicht. Als Basis für die Auseinandersetzung der kleinen Chitin-Kampfschweine dient ein Kartensystem. Jeder Käfer ist auf einer Karte gebannt, ebenso wie seine Angriffe. Kombiniert man beide, können dabei auch verheerende Spezial-Attacken entstehen, die den Kontrahenten aus seinem Exoskelett hauen. Die Story läuft auf der bekannten Bester-Trainer-der-Welt-Schiene. **(uc)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

Varianten des Hundesimulators bekommt gegenüber der japanischen Vorlage eine Bonusrasse spendiert. +++ **ÜBER EINE MILLION BESUCHER** Das Pokémon-Fieber ist nach wie vor ungebrochen. Das zeigt vor allem der Durchbruch der 1-Million-Besucher-Markierung der Pokémon Parks in Japan. Am 2. Mai wurde eine spezielle Zeremonie im Park in Nagoya abgehalten, um dieses Ereignis zu feiern. +++ **PRIMA GRUSELZAHLEN** *Resident Evil 4* hat sich alleine in Nordamerika über 500.000-mal auf dem GameCube verkauft. +++ **SQUARE ENIX PARTY 2005** Am 30. und 31. Juli wird der Rollenspiel-Entwickler eine Show veranstalten, bei der alle auf der E3 gezeigten Spiele erneut angetestet werden können. +++ **GEISTREICHE VERSCHIEBUNG** Terminfluch-Exorzismus wäre bei *Geist* angesagt. Die Veröffentlichung des mittlerweile vielversprechenden GameCube-Ego-Shooters wurde leider auf August verschoben. Somit müssen sich Fans des Paranormalen mit unkontrollierbaren Agro-Anleihen noch gedulden. +++

N-ZONE **USA-AKTUELL**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Hochauflösendes Sommertheater

Was wäre der Mediensommer 2005 nur ohne saftige Sprüche der Videospieleindustrie-Größen zur nächsten Konsolen-Generation? Sony schmäht Microsoft, Microsoft lästert über Sony ... aber, he, keiner drischt so richtig auf Nintendo ein. Macht nichts, denn Marios Statthalter auf Erden bringen sich zuverlässig selber in die Schlagzeilen. Aktueller Aufreger: Im Gegensatz zu Xbox 360 und PlayStation 3 scheint die Revolution-Konsole die bessere Bildqualität von HDTV-Fernsehern nicht auszunutzen. „Es ist derzeit nicht geplant, dass Nintendo Revolution hochauflösenden Video-Output unterstützen wird", meinte Perrin Kaplan, Vice President Nintendo of America. Begründet wird dies mit der Sorge um höhere Kosten für Endkunden und Spieleentwickler. Sicher dürfte die Mehrheit der Revolution-Käufer nächstes Jahr noch an einem konventionellen Fernseher zocken. Aber im Laufe der Konsolen-Lebensdauer werden Flachbildschirme im Widescreen-Format garantiert billiger und sich einer entsprechend steigenden Verbreitung erfreuen, vor allem in Nordamerika. Gerade bei Multiformatspielen droht dann die Gefahr, dass die Revolution-Versionen auf den hohen Bildstandard verzichten müssen.

N-ZONE **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Donkey Kong Jungle Beat
2 Dragon Ball Z Sagas
3 Star Fox Assault
4 Super Smash Bros. Melee
5 MVP Baseball 2005

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

1 Lego Star Wars (GBA)
2 Mario Party Advance (GBA)
3 Wario Ware Touched! (DS)
4 Robots (GBA)
5 The Incredibles (GBA)

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Killer 7 ..... 9. Juni
Chibi Robo ..... 23. Juni
Homeland ..... 30. Juni

Erscheint demnächst
Dance Dance Revolution with Mario ..... 14. Juli
Real Pro Baseball 12 ..... 14. Juli
Super Mario Stadium Miracle Baseball ..... 21. Juli
Pokémon XD: Gale of Darkness ..... 4. August

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:
Kakokeus ..... 16. Juni
Goemon ..... 23. Juni
Famicom Wars ..... 23. Juni

Erscheint demnächst
Fullmetal Alchemist ..... 21. Juli
Rockman EXE 5 DS ..... 21. Juli
Yu-Gi-Oh! Duel Masters ..... 21. Juli
JUMP Superstars ..... 8. August
Castlevania: Dawn of Sorrow ..... 25. August

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
Mushi King: King of Beetles ..... 23. Juni

Erscheint demnächst
Bleach ..... 21. Juli
Bokutai ..... 28. Juli

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Medal of Honor: European Assault ..... 6. Juni
Batman Begins ..... 14. Juni
Fantastic Four ..... 27. Juni
Killer 7 ..... 6. Juli

Erscheint demnächst
Charlie and the Chocolate Factory ..... 11. Juli
Harvest Moon: Another Wonderful Life ..... 26. Juli
Madden NFL 2006 ..... 8. August
Geist ..... 15. August
Sonic Gems Collection ..... 16. August
Hulk: Ultimate Destruction ..... 23. August
Namco Museum: 50th Anniversary ..... 23. August
Mario Baseball ..... 29. August
WWE: Day of Reckoning 2 ..... 29. August

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:
GoldenEye: Rogue Agent ..... 13. Juni
Kirby: Canvas Curse ..... 13. Juni
Meteos ..... 27. Juni
Splinter Cell: Chaos Theory ..... 28. Juni

Erscheint demnächst
Nanostray ..... 19. Juli
Ultimate Brain Games ..... 19. Juli
Ultimate Card Games ..... 1. August
Madden NFL 2006 ..... 8. August
Pac'n Roll ..... 16. August
Advance Wars: Dual Strike ..... 22. August
Nintendogs ..... 22. August
Yu-Gi-Oh: Nightmare Troubadour ..... 30. August

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
Yoshi Topsy Turvy ..... 13. Juni
Batman Begins ..... 14. Juni
Magical Quest 3 ..... 14. Juni
Herbie: Fully loaded ..... 21. Juni
Mega Man Battle Network 5 ..... 21. Juni
Fantastic Four ..... 27. Juni
Riviera ..... 28. Juni
Mega Man Anniversary Collection ..... 1. Juli

Erscheint demnächst
Charlie and the Chocolate Factory ..... 11. Juli
Harvest Moon: More Friends of Mineral Town ..... 26. Juli
Shaman King: Master Spirits 2 ..... 2. August
Madden NFL 2006 ..... 8. August
Dragonball GT: Transformation ..... 9. August
Namco Museum: 50th Anniversary ..... 23. August
Dynasty Warriors Advance ..... 29. August

MAGIE Vor Zauberangriffen muss man Symbole korrekt zeichnen.

Deep Labyrinth

ACTION-ADVENTURE Ab ins böse, dunkle Labyrinth

Der Titel feierte sein Debüt als Handyspiel und wird nach dem großen Erfolg auch für den Nintendo DS umgesetzt. Dass es sich nicht um eine 08/15-Billigproduktion handelt, zeigt der Name, der hinter der Konzeption des gesamten Szenarios steht: Masato Kato hat bereits an den Titeln *Xenogears* und *Baten Kaitos* mitgearbeitet. In der Rolle des Hauptcharakters durchstreift man zahlreiche Dungeons, kämpft gegen viele unterschiedliche Arten von Monstern an, überwindet Fallen und löst Rätsel. Während des Abenteuers sind auf dem oberen Bildschirm eine Übersichtskarte und eine detaillierte Ansicht der näheren Umgebung zu sehen. Kämpfe werden auf dem Touchscreen mit dem Stylus bestritten. Neben herkömmlichen Schwertattacken spielen auch magische Angriffe eine große Rolle, die durch das Zeichnen eines Symbols in Richtung des Gegners losgelassen werden. **(uc)**

Hersteller: Interactive Brains
Internet: www.ibrains.co.jp
Termin: 2005

UNGETÜM Solche Monster trifft der Spieler sehr oft.

NHL 06

AMERICAN SPORTS Neues Puck-Gekloppe

In der kommenden Sportspiel-Saison der nordamerikanischen Profiliga NHL habt ihr in der Offensive deutlich mehr zu lachen. Abwehrspieler decken primär die Räume vorm eigenen Tor, stören den Gegner beim Spielaufbau aber nicht mehr so früh. Die Steuerung soll einfacher werden und euch mehr Angriffswaffen geben. Der C-Stick dient jetzt zum Auslösen verschiedener Superstar-Torschüsse. Dagegen wird durch zarte Betätigung des linken Sticks der Puck hin- und hergeschoben, um den Torwart in die falsche Ecke zu verladen. Der Spielablauf wirkt witziger und spritziger mit Torszenen am laufenden Band. Realistische Teams der DEL sind bei *NHL 06* auch wieder mit von der Partie. Und wer lieber seinen örtlichen Dorfverein auf dem Eis sehen möchte, greift zum neuen, verbesserten Spieler-Editor. **(hl)**

Hersteller: EA Sports
Internet: www.easports.de
Termin: September (USA)

STURM UND DRANG Abgewehrt, aber der Rebound sorgt für anhaltende Torgefahr.

ANGRIFFSLUSTIG In der neuen NHL-Saison gibt's öfters Grund zum Torjubel.

Trauma Center Under the Knife

SIMULATION Rumdoktern mit Stylus

Bei einer bizarren, neuen Chirurgie-Simulation für den Nintendo DS kann man Leben retten und niedlichen Krankenschwestern imponieren. Bei *Trauma Center: Under the Knife* seid ihr ein Jungarzt im so genannten „Hospital der Hoffnung". Letztere brauchen auch die Patienten, die unter euer Messer geraten. Der untere Bildschirm ist der Operationstisch. Der Stylus wird nicht nur zum Skalpell, es werden auch Glasscherben aus Wunden gezupft, Gewebeproben entnommen oder Wunden fachmännisch vernäht. Möglichst präzises und gleichmäßiges Arbeiten ist Pflicht. Zeitlimits und Leidensfähigkeit der Patienten sind begrenzt, detaillierte Noten bewerten das OP-Geschick. Damit man nicht nur auf Tumore und Entzündungen blicken muss, sorgt eine im drolligen Manga-Grafikstil inszenierte Drumherumstory für Abwechslung, in deren Verlauf ihr mit einer mysteriösen Seuche konfrontiert werdet. **(hl)**

Hersteller: Atlus
Internet: www.atlus.com
Termin: 4. Quartal (USA)

PATIENT LEBT Die Zeit heilt alle Wunden.

HARDWARE

MicroCON Wireless

CONTROLLER **Klein, kabellos – und im Vergleich zu Nintendos Wavebird wirklich günstig!**

Wer sich bislang einen kabellosen Controller für den GameCube zulegen wollte, kam an Nintendos hauseigenem Wavebird-Controller nicht vorbei. Doch im neuen Sortiment der amerikanischen Controller-Spezialisten von MadCatz gibt es seit kurzem einen Konkurrenz-Controller, der mit gleicher Funktechnik arbeitet und fast 15 Euro günstiger ist.

HANDLICH Der Controller benötigt nur zwei AAA-Batterien und ist deshalb angenehm leicht.

NICHT PERFEKT, ABER GUT

Wie jeder andere GameCube-Controller lehnt sich auch der MicroCON Wireless stark an das Nintendo-Original an – an den Positionen der Knöpfe und Tasten ändert sich also nichts. Das Gerät wird über zwei AAA-Batterien gespeist und ist besonders leicht. Die Batteriehaltedauer liegt deutlich unter der des Wavebird, denn obwohl das MicroCON ebenfalls auf die stromhungrigen Rumble-Motoren verzichtet, besitzt es keine Stromsparfunktion wie der Wavebird-Controller. Lediglich über den als linke Schultertaste montierten Ein- und Aus-Schalter lässt sich der Strom regulieren. Die Schultertasten sind im Vergleich zum Wavebird ähnlich leichtgängig, die Feuertasten auf dem Controller gut verarbeitet. Selbst der C-Stick ist mit einem gelben, griffigen Gummi überzogen und wird dadurch rutschfest. Im Praxistest hält sich der kabellose Controller wacker – und liefert selbst auf eine Distanz von sechs Metern Abstand ein durchgehend stabiles Signal ohne merkliche Verzögerungen.

Fazit: Der Preis von 30 Euro hat einen Nachteil, denn das Gerät besitzt keine Stromsparfunktion und wird ohne Batterien geliefert. Davon abgesehen ist der kabellose MicroCON definitiv empfehlenswert.

TEST
MICROCON WIRELESS

Typ:	Controller
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	09471-80920
Internet:	www.madcatz.com
Preis	Leistung
Ca. € 30,-	Gut

- ⊕ Kabelloser Controller
- ⊕ Bis zu 7 Meter Reichweite
- ⊖ Keine Batterien enthalten
- ⊖ Keine Stromsparfunktion

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

RGB/SCART-Selector

ZUBEHÖR **Zehn Euro für einen praktischen TV-Umschalter: Vidis macht Ihnen ein hervorragendes Angebot.**

Schade eigentlich: Die meisten Spieler wissen kaum, dass die bei den Konsolen mitgelieferten Stecker und Anschlüsse für den Fernseher nicht die beste Bildqualität liefern. Auch der GameCube zaubert erst mit einem SCART-Stecker, der auch RGB-Signale überträgt, kristallklare Bilder auf den Fernseher. Aber was passiert, wenn man zusätzlich einen DVD-Player oder einen DVBT- oder Satelliten-Receiver anschließen will? Ein Mehrfachstecker soll Abhilfe schaffen, denkt sich der Sparfuchs. Doch der muss auch das hochqualitative RGB-Signal übertragen, denn sonst erscheint auf dem Bildschirm wieder nur das Standard-Signal. Vidis hat mit dem RGB/SCART-Selector nun einen solchen RGB-fähigen Umschalter im Angebot. Seine drei SCART-Eingänge sind praktisch auf dem Gerät und die Schalter direkt an der Vorderseite untergebracht. Neben den Eingangstasten befinden sich drei weitere Tasten, durch die ihr das RGB-Signal ausschalten und eine direkte Verbindung zwischen den SCART-Eingängen aktivieren könnt. Die Verarbeitung ist okay. Fazit: Im Zusammenspiel mit einem GameCube-RGB-Kabel ist dieser Schalter eine gute Investition.

VERTEILER **Wenn euer Fernseher nur einen SCART-Eingang besitzt, hilft dieses Gerät.**

TEST
RGB/SCART-SELECTOR

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.de
Preis	Leistung
Ca. € 10,-	Sehr gut

- ⊕ Überträgt das hochwertige RGB-Signal
- ⊕ Ein- und Ausgang via SCART und Cinch
- ⊕ Praktische Anschluss-Anordnung
- ⊖ SCART-Kabel zum TV-Anschluss fehlt

EINSCHÄTZUNG
GUT

DS Mobile Kit

ZUBEHÖR **In diesem Einsteigerpaket befinden sich elf kostbare Kleinigkeiten für frisch gebackene DS-Besitzer.**

Ist euch der Stylus des Nintendo DS auch etwas zu kurz? Dann solltet ihr unbedingt ein Auge auf dieses neue Einsteigerpaket werfen. Der etwas längere Stift passt zwar nicht mehr in den entsprechenden Schlitz des DS, dafür aber hervorragend in die mitgelieferte Tasche für den DS. Die macht einen sehr robusten Eindruck, lässt aber nur Platz für Stylus und den DS selbst.

NICHT KOMPLETT Dieses Paket bietet euch Tasche, Spielehüllen, Ladegerät und Kopfhörer.

WOHIN MIT DEM REST?
Neben der Tasche liefert MadCatz noch vier Plastikhüllen für GBA-Spiele mit, die durch ein geschicktes Klicksystem miteinander verbunden werden. Zwei weitere Spielehüllen für DS-Spiele müssen ohne dieses System auskommen. Außerdem befindet sich ein nicht besonders gut klingender Nackenbügel-Kopfhörer im Paket – ebenso wie ein Netzteil sowie ein KFZ-Adapter, mit dem ihr den DS auch im Auto aufladen könnt. Die Verarbeitung der Einzelteile ist überdurchschnittlich gut, allerdings fehlt dem Einsteigerset eine weitere Tasche, um den übrigen Kleinkram darin zu verstauen. Fazit: Für 30 Euro ist das DS Mobile Kit sicherlich nicht besonders günstig, zumal MadCatz zum Beispiel auf sinnvolles Zubehör wie Schutzfolien für die zwei DS-Displays verzichtet. Kurios: Der längere Stylus passt zwar wie gesagt nicht in den Steckplatz des DS, wurde aber in der Redaktion schnell zum Renner, weil auch große Spielerhände damit leichter umgehen können.

TEST
DS MOBILE KIT

Typ:	Zubehör
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	09471-80920
Internet:	www.madcatz.com
Preis	Leistung
Ca. € 30,-	Gut

- ⊕ Robuste Tasche
- ⊕ Viel Zubehör
- ⊕ Großer Ersatz-Stylus
- ⊖ Keine Schutzfolie

EINSCHÄTZUNG
GUT

Pro-Tek Kit

ZUBEHÖR **Praktische Alu-Tasche samt DS-Schutzfolie**

Ganz schön teuer: Für 20 Euro bekommt ihr diese robuste Metalltasche, einen Tragegurt und vier Schutzfolien für den Nintendo DS. Die Tasche ist auf der Innenseite mit hartem Schaumstoff gepolstert und besitzt einen Schließmechanismus. Die beigelegten Schutzfolien lassen sich auch ohne Anleitung leicht auf den zwei Bildschirmen des DS anbringen. Fazit: Ein teurer, aber lohnenswerter Spaß, wenn ihr euren DS oft transportiert und sehr viel damit spielt.

TEST
PRO-TEK KIT

Typ:	Zubehör
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	09471-80920
Internet:	www.madcatz.com
Preis	Leistung
Ca. € 20,-	Gut

- ⊕ Gehäuse teilweise aus Alu
- ⊕ Vernietete Scharniere
- ⊕ Zwei Schutzfolien-Sets
- ⊕ Tragegurt

EINSCHÄTZUNG
GUT

PRAKTISCH **Neben der robusten Tasche gibt es zwei DS-Schutzfoliensets.**

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Cube Shock Controller	Madrics	Ca. € 15,-	Sehr gut
MicroCON Wireless	MadCatz	Ca. € 30,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card XXL 64 MB	Madrics	1.019 Blöcke	Ca. € 17,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4 MB	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRA

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 84 446;
€ 0,49/SMS für E-Plus, O2, Vodafone (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Transportanteil)

€ 0,61/SMS für T-Mobile, (inkl. € 0,12/SMS T-Mobile-Transportanteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

GETEILTE MEINUNG **Selten lagen die Meinungen unserer Leser über Revolution und Game Boy Micro so weit auseinander wie nach der diesjährigen E3.**

Glückwunsch

Hi, liebes N-ZONE-Team,
ich dachte mir: „Hmm, dass es die N-ZONE jetzt schon 100 Ausgaben lang gibt ..." und wollte euch gerne schreiben und zum Jubiläum gratulieren. Ich lese die N-ZONE schon seit der ersten Ausgabe. Auch wenn durch Umzüge einige Ausgaben gelitten haben, bin ich froh, dass ich sie noch habe. Da ich kein Fan von vielen Worten bin, schließe ich jetzt mit der Mail ab und wünsche euch noch weitere 100 oder mehr Ausgaben.

BENEDIKT RUKS

Klasse statt Power

Hallo ihr Medienhelden,
als Erstes muss ich euch mal ein Lob machen. Ich bin einer der Leser, die euch seit der ersten Ausgabe lesen, und ihr habt euch seitdem sehr gemacht, optisch wie inhaltlich. Heute kam die neueste Ausgabe (bin Abonnent) und die Berichte über den Revolution und natürlich das neue *Zelda* waren klasse. Ich bin mal gespannt, wie der Revolution so wird (technisch und spielerisch), da vielen Spielern die Technik doch oft wichtiger ist. Allein die Aussage von Satoru Iwata ist vielversprechend: „Wenn Sie die Konsole einschalten und die Grafik sehen, werden Sie ‚WOW' sagen." Übrigens muss ich mich zum Leserbrief von Fred äußern. Ich bin auch der Meinung, dass jede Konsole sich durch verschiedene Spiele unterscheiden muss, denn das macht jede Konsole einzigartig. Es kommt auch nicht darauf an, wie viel Spiele eine Konsole hat, sondern welche. Immerhin sind es wir, die vom Kampf der Konsolen profitieren. Und zum Thema „Nintendo ist nur etwas für Kinder": Ich (19) spiele seit zwölf Jahren Videospiele, bin selber Nintendo-Fan und besitze neben diversen Nintendo-Konsolen auch eine Xbox. Ansonsten sollten wir uns ALLE auf die nächste Generation freuen. Macht weiter wie bisher!

PATRICK MIDDELHOFF

Hallo N-ZONE,
die diesjährige E3 hat wieder einmal gezeigt, dass der Fokus bei Videospielen mehr auf Grafik und Hardwarepower als auf Spielspaß liegt. Allen Unkenrufen zum Trotz bin ich mir sicher, dass der Revolution trotz möglicher technischer Unterlegenheit ein geiles Teil wird. Spielt man ein Spiel denn etwa nur, um sich an der tollen Grafik zu ergötzen, oder spielt man ein Spiel, um dabei Spaß zu empfinden? In Letzterem liegt meiner Meinung nach Nintendos Stärke: Seit über zwei Jahrzehnten überrascht Nintendo mit Innovationen und Spielprinzipien, die Millionen Spieler an den Bildschirm fesseln. Natürlich kann in unserer Zeit Hardwarepower nicht vernachlässigt werden, aber was hilft es, wenn mich der 28.673te Ego-Shooter mit Edel-Optik aufgrund mangelnder Innovationen langweilt? Vielleicht ist es riskant für Nintendo, mit einer technisch unterlegenen Spielemaschine auf den Markt zu kommen; solange die Software den Spielern wie bisher Spaß bereitet, braucht sich BigN aber nicht zu sorgen.

STEFAN LUTZKE

Enttäuscht

Liebes N-ZONE-Team,
ich schaue auf Dienstag, den 17. Mai 2005, zurück: Das Internet boomt vor Gerüchten und Spekulationen rund um die E3-Pressekonferenz von Nintendo um 18:00 Uhr. Es war 17:00 Uhr. Die Homepage von Nintendo war überlastet. Im N-ZONE.de-Chat komme ich nicht zu Wort, weil alle über Nintendos Ankündigungen und die „Revolution" reden. Auf einer Site, auf der die

N-ZONE ACTIVISION PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Need for Speed Underground 2* für den Game Boy Advance darf sich nun Soriya Seak aus Kleinbottwar freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Batman Begins* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 18. Juli 2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Pressekonferenz live übertragen wurde, konnte ich nichts verstehen. Gefrustet ging ich in ein Forum, in dem minütlich die News der E3 aktualisiert wurden. Somit bekam ich alle Infos und war überrascht – positiv wie negativ. Mit dem Game Boy Micro zum Beispiel hatte ich überhaupt nicht gerechnet. Besonders aber die Ankündigungen der Spiele haben es mir angetan: *Super Mario Strikers, NEW Super Mario Bros. DS, Mario und Luigi Superstar Saga 2, Pokémon XD, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Mario Party 7* und letztendlich *Super Mario Smash Bros. Melee 2* als Launchtitel für den Revolution. Ich war überwältigt. In puncto Informationen über die Hardware des Revolution wurde ich allerdings enttäuscht. Da hilft selbst die Nachricht nicht, dass der Revolution alte NES-, SNES- und N64-Spiele downloaden kann. Inzwischen hat Satoru Iwata angekündigt, dass Nintendo am Ende des Jahres die große Revolution-Bombe platzen lässt. Wollen wir dann auf eine echte Revolution hoffen und darauf, dass Nintendo doch bitte noch mindestens zehn Asse im Ärmel hat. Bei allem Tohuwabohu um den Revolution und die (nicht vorhandenen) Infos über ihn, eins steht jetzt schon fest: Ich werde ihn mir zulegen! Komme, was wolle!

MARK ELPERS

Vorfreuden

Hallo ihr,
da ich Gamer der ersten Generation (mein erstes Handheld hatte noch LEDs als Monitor) und seit fast genauso langer Zeit Nintendo treu geblieben bin, kann ich nicht wirklich objektiv urteilen. Aber wenn man sich die Vergangenheit anschaut, hatte Nintendo schon immer die etwas „schlechtere" Hardware als andere Hersteller, dafür aber ein um Längen besseres Spiele-Portfolio. Nicht zu vergessen die unheimliche Kreativität, die jeder Eigenproduktion innewohnt. Ich hole mir den Revolution!

MARTIN KLEIN

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über ein neues Smash-Bros.-Spiel

Smashbrother16 — Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 03.07.04
Datum: 18.02.05 22:19

Auf der neuen Nintendokonsole (Revolution) wird es sicher wieder ein Smash bros.-Game geben. Jetzt will ich von euch wissen welche Charaktere ihr euch für das Spiel wünscht. Ich finde man sollte die alten bis auf einige Ausnahmen behalten (Pumeluff und Ness würde ich nicht vermissen). Als neue Charaktere würde ich mir unter anderem wünschen: Sonic, Wario Koopa, Buu-Huu... Sagt mir mit wem ihr gern prügeln würdet. Nennt eure Wünsche, egal wie unrealistisch sie sind.

Kleful — AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 18.06.02
Datum: 18.02.05 23:55

Ganondorf mit dem coolen Schwert, Diddy Kong, Wario, Waluigi, Boo, Shy Guy,Pikin, Capt. Olimar, Deathborn, Chunky Kong(der fette mit der Bazooka).

CHD — AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 30.01.05
Datum: 19.02.05 00:53

ich finde es sollten nicht zu viele "Mario-Charactere" vorkommen. aber für Olimar wirds echt mal zeit. Sonic ist natürich auch cool aber eher unwarscheinlich und auch unpassend.

Das Leben ist ein Spiel.
Ein Scheiß Spiel.
Aber die Grafik is geil.

MuffelmannN — AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 21.01.05
Datum: 19.02.05 15:08

Ich fände Horrorkid (Mayoras Mask) lustig .
Oder der (ich glau er heißt) Krunkey Kong Opa von der Donkey Kong-Serie !
Auch nett wäre eine alte Pixel-Figur von den NES-Klassikern (Mario,Link,usw.) ...

Muffeln ist geil !!!!!

Becci-17 — AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 05.04.04
Datum: 19.02.05 15:11

Ich würde gerne mit LLoyd aus ToS spielen, aber der ist ja von Namco
Auch denke ich, dass Olimar mit seinen Pikmin am ehesten in Frage kommt, um eine neue Rolle in SSB spielen zu dürfen. Aber wenn nicht irgendwelche originellen Ideen kommen (sprich: nicht nur Figuren wie Waluigi usw.), dann verzichte ich lieber und gebe mich mit der, wie ich finde sehr tollen, momentanen Auswahl zufrieden. Beim letzten Mal haben sie nämlich viele coole Charas mithinzugefügt, die mir sehr gefallen (Sheik), sodass ich bereits sehr zufrieden bin. Trotzdem muss aber was Neues her, das stimmt.

geändert am 19.02.2005 um 15:12 Uhr von Becci-17

Wir sind alle individuell
!!UND JETZT ALLE IM CHOR: WIR SIND ALLE INDIVIDUELL!!

YamiSparrow — AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 04.12.04
Autorenpunkte: 9
Lesertests: 1
Datum: 19.02.05 18:01

Make-your-own-character-mode

wäre geil =D bau dir einen character mit teilen aus allen mario charaktern und schalte neue teile frei wie zb realheads metal body usw mit nem freispielbaren

color-edit-mode!

wenn man den speicher von sonic spielen auf der memcard hat auch mit Sonic teilen! die Attacken werden dann auch in bestimmte sets da sein sons wärs ya unfair wenn kirby clon B-Attack kopieren könnte und dann neben bei noch falcon punch drauf hätte

das wär doch mal ne dolle idee!

THE NINTENDO DS WILL OWNZ ALL!
BYE BYE PSP! 11.3.05 !!!! DIE APOCALYPSE FÜR PSP STEHT BEVOR! OUT NOW!

Krunkalunga — AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?

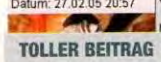
Rang: ▲
Anmeldedatum: 22.06.03
Datum: 19.02.05 21.00

Zitat: (Original von ttstts am 19.02.2005 19:54)
Ein Tetrisstein wäre auch noch cool.

hm das wär ne idee... der L förmige klotz ist der chara und mit unten-b wird er zum quadrat klotz der wie kirbys unten-b attacke funktioniert. mit b wird er in der luft ein wirbelnder S-klotz und am boden ein S klotz der wie yoshi rumschlittert.
du bist ein genie!

AgentWegley — AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 18.08.03
Keine Autorenpunkte
Datum: 27.02.05 20:57



eins ist klar!
Es "muss" 2D bleiben!!

Und Giga bowser muss man nehmen können! ^^ (Scherz)

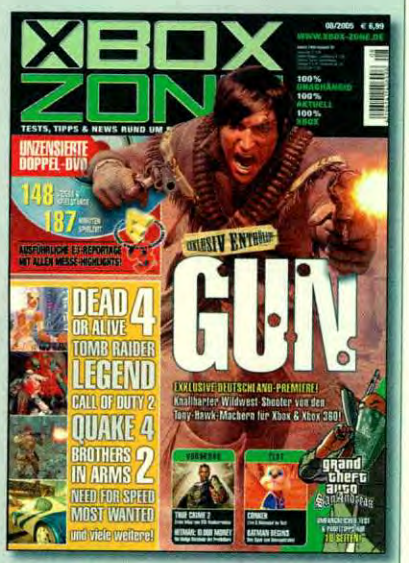
Mfn

TOLLER BEITRAG **Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.**

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Auch für die Kollegen der PLAYZONE war die E3 ein großes Ereignis. Im Heft findet ihr passend dazu eine große Reportage zur nächsten PlayStation-Generation. In der Vorschau-Strecke erwarten euch *Call of Duty 2: Big Red One*, *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, *Need for Speed Most Wanted* und viele mehr! Zusätzlich dazu präsentieren euch unsere Kollegen unter anderem Tests zu *Medal of Honor: European Assault*, *Tekken 5* und *Batman Begins*. Jetzt im Handel!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Lange, viel zu lange mussten Xbox-Spieler auf Rockstars Meisterwerk *GTA San Andreas* warten. Aber das Leiden hat ein Ende und das Leben wieder einen Sinn. Ansonsten müssen sich unter anderem *Conker: Live and Reloaded*, *Destroy All Humans!* und *Batman Begins* auf dem Prüfstand behaupten. Lest zudem die Vorschau-Artikel – unter anderem zu *Gun*, *Hitman: Blood Money*. Jetzt im Handel!

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

MARIO KART Die DS-Version wird erstmals ganz offiziell onlinefähig sein. Freut euch auf spannende Mehrspieler-Partien!

LOBESHYMNE

Hallo N-ZONE-Team!

Ich muss allen mitteilen, dass der Nintendo DS absolut das Beste ist, was es momentan auf dem Markt gibt. Allerdings bin ich mit der Anzahl an Titeln ziemlich unzufrieden. *Super Mario 64 DS* hatte ich nach zwei Tagen durchgezockt und *Rayman DS* kann ich genauso gut auf dem N64 spielen. *Project Rub* gefällt mir überhaupt nicht und *Polarium* ist nach 20 Stunden Spielzeit sehr ermüdend. Ich hoffe jedenfalls, dass möglichst bald *Mario Kart DS*, *New Super Mario Bros.*, *Metroid Prime Hunters* und *Snowboard Kids DS* erscheinen. Wird *The Legend of Zelda* für den Nintendo DS erst 2006 erscheinen? Und wird es ein Remake eines N64-Titels oder ein völlig neues Spiel? In diesem Sinne: Nintendo (DS) ist einfach göttlich und Link gehört ein Riesendenkmal gebaut.

PASCAL SCHMITT

N-ZONE So wie es aussieht, hast du viel zu viel Zeit. Anders können wir es uns nicht erklären, dass du Super Mario 64 DS an zwei Tagen durchspielst. Die Starttitel des Nintendo DS haben eben eine ziemlich große Bandbreite abgedeckt. Dass da nicht alle Spiele den Geschmack des Einzelnen treffen, ist klar. Aber der Software-Nachschub sieht ziemlich gut aus, was man auch an den von dir aufgezählten Spielen sieht. Allerdings haben wir so unsere Bedenken, dass es die Hersteller schaffen werden, genügend Titel zu veröffentlichen, um dich ausreichend zu beschäftigen (*grins*). Deine Fragen können wir wahrscheinlich wenig befriedigend beantworten. Auf der E3 hat *Zelda*-Produzent Eiji Aonuma allerdings durchklingen lassen, dass Links DS-Abenteuer überwiegend mit dem Touchscreen gesteuert wird. Nichtsdestotrotz wird sich Nintendo freuen, einen so treuen Fan zu haben. Du wirst es wahrscheinlich nicht glauben, aber wir haben bereits ein Denkmal erbaut – allerdings für Udo. Der ist auch toll, kann viele unglaubliche Sachen machen und steht Link in Sachen Sportlichkeit in nichts nach. Für tägliche Anbetungen möchte er zudem in Fressalien bezahlt werden. (Anmerkung des ltd. Redakteurs: „Wenn Udo doch nur halb so gut auf seinen Chef hören würde, wie er Sprüche klopft! ;-))

AN DER LEINE

Hallo N-ZONE!

1. Wird man beim Nintendo Revolution nur per WLAN online spielen können? Ich habe kein WLAN, sondern nur DSL „mit Kabel".

2. Gibt es schon angekündigte Onlinespiele, zum Beispiel *Mario Kart*? Das war's dann schon. Ich hoffe, ihr versteht mich trotz meines geringen Computersprachen-Fachausdruck-Vokabulars. Macht weiter so.

DOMINIK BLEYHL

N-ZONE 1. Nintendo hat definitiv bestätigt, dass man mit dem Revolution per WLAN online spielen kann. Ob es auch noch möglich sein wird, auf herkömmlichem Wege mit Kabel online zu gehen, ist derzeit noch nicht klar. Aber sei beruhigt. Bis der Revolution hierzulande erhältlich ist, wird noch einige Zeit ins Land gehen. Vielleicht hast du ja bis dahin auch schon WLAN.

2. Reine Onlinespiele sind noch nicht angekündigt. Allgemein hält sich Nintendo mit Spiele-Ankündigungen für den Revolution noch zurück. *Mario Kart* würde sich natürlich hervorragend für Online-Matches eignen. Mach dir mal um deine Ausdrucksweise keine Sorgen. Schließlich hast du uns mit dem Unwort des Jahres, Computersprachen-Fachausdruck-Vokabular, überrascht. Wie bist du nur auf diese Monstrosität der deutschen Sprache gekommen?

POKÉMON

Hi N-ZONE-Team!

1. Findet ihr es auch gemein, dass wegen dem Game Boy Micro alle europäischen Pokémon-Fans bis Oktober auf *Smaragd* warten müssen?

2. Die Firma Rare hat den Nachfolger zu *Banjo-Tooie* wirklich für die Xbox geplant. Wieso geht der GameCube leer aus, obwohl sich das Game auf dieser Konsole viel besser verkaufen würde?

3. *Zelda: Twilight Princess* soll im November in Europa erscheinen. Könnt ihr das bestätigen?

4. Für Nintendos neue Konsole Revolution soll man ältere Games wie etwa die vom N64 downloaden können. Wenn dem so ist, wird es etwas kosten? Und wenn ja, wie viel?

N-ZONE 1. Das wäre in der Tat wirklich gemein, wenn es den Tatsachen entsprechen würde. Wir können dich aber diesbezüglich beruhigen, denn der Erscheinungstermin von *Pokémon Smaragd* im Oktober hat nichts mit dem Game Boy Micro zu tun.

2. Leider ist Rare von Microsoft aufgekauft worden, was zur Folge hat, dass seine Spiele nur noch exklusiv auf der Xbox erscheinen. Wir müssen nun mal diese Tatsache akzeptieren und vergangene Sternstunden der Videospielgeschichte hinter uns lassen – so weh es auch tut. Ob sich das Spiel auf dem GameCube wirklich besser verkaufen würde, kann man auch nicht mit Gewissheit sagen, obwohl es für Rare-Fans mit Sicherheit DIE Offenbarung gewesen wäre.

3. Ja, das können wir.

4. Das Herunterladen von älteren Spielen mit dem Nintendo Revolution wird bestimmt nicht kostenlos sein. Wie viel ihr für diesen Service allerdings berappen müsst und in welchem konkreten Umfang dieses Feature für den Spieler umgesetzt wird, ist noch nicht bekannt.

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

DS-Hits

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön unter **drei genialen Prämien** wählen.

Another Code: Doppelte Erinnerung
Finstere Geheimnisse, verborgene Welten, Rätsel und Abenteuer warten in dem packenden Adventure-Titel *Another Code: Doppelte Erinnerung*. Das Spiel reizt alle Möglichkeiten des Nintendo DS aus und es gilt jede Menge kniffliger Aufgaben zu lösen.
Prämien-Nr.: 002718

Need for Speed Underground 2
Im ersten *Need for Speed*-Titel für Nintendo DS baut der Spieler den ultimativen Tuning-Wagen auf und bringt diesen auf den härtesten Strecken des Undergrounds an seine Grenzen. Mit den exklusiv für NDS verfügbaren Features bietet *Need for Speed Underground 2* eine einzigartige Tuning-Erfahrung.
Prämien-Nr.: 002692

Wario Ware Touched
Das Chaos geht dank des verdrehten Gegenparts von Mario in eine neue Runde - *Wario Ware* kommt mit mehr als 180 komplett neuen Minispielen auf den Nintendo DS! Jedes Spiel bietet einen kleinen Spielhappen voller Spaß und die Touchscreen- und Mikrofon-Technologie des DS werden optimal genutzt.
Prämien-Nr.: 002654

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax 0043-6246-8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

N·ZONE

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 37,20/12Ausg.; Ausland: € 49,20/12 Ausg.; Österreich: € 42,00/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

PN PR 19

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland 6-8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Electronic Entertainment Expo 2005

Die erste Phase des neuen Konsolen-Krieges hat begonnen! Was haltet ihr von Nintendos Rüstung?

In Los Angeles findet jedes Jahr die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) statt. Normalerweise stellt die Messe eine riesige Flut an Spielen bereit, die im darauf folgenden Jahr auf die Endkonsumenten einstürzt. Alle paar Jahre allerdings hat die weltberühmte Messe einen anderen Schwerpunkt. Steht die nächste Stufe in der Konsolen-Evolution an, fahren die Hardware-Hersteller schwere Geschütze auf, um zu zeigen, was die Spielergemeinschaft mit den neuen Konsolen erwartet. Genau das war auch dieses Jahr der Fall. Sony und Microsoft protzten mit teilweise vorgerenderten Spiele-Demos und mächtiger Zahlen-Kavallerie. Einzig Nintendo legte eine erstaunlich bedeckte Art an den Tag, die für einige Schwarzmaler ein deutliches Zeichen von Schwäche barg. Andere wiederum sahen in diesem Verhalten eine gewisse Arroganz, die sich Nintendo angesichts der bisherigen Innovationsquantität und -qualität auch leisten kann.

27,4 Prozent aller an der Umfrage teilnehmenden Leser waren trotz allem nicht voll und ganz von Nintendos Auftritt auf der E3 überzeugt. Mittelmäßige Befriedigung empfanden 62,2 Prozent aller Umfrage-Teilnehmer und 10,4 Prozent waren von der Präsenz des japanischen Innovationsriesen völlig enttäuscht. Vielleicht ist diese eher verhaltene Euphorie auch wirklich darin begründet, dass Nintendo den Schleier der Verschwiegenheit nur ein bisschen gelüftet hat? Schließlich hat man keinerlei Technik-Daten preisgegeben. 55,6 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser zeigen sich von Nintendos Spannungsstrategie wenig überrascht und sehen keinen Grund zur Beunruhigung – „Nintendo geht halt immer seinen eigenen Weg." 12,6 Prozent aller Teilnehmer sind weder positiv noch negativ berührt – ihnen ist es schlichtweg egal. 31,8 Prozent aller Umfrage-Teilnehmer sind doch ziemlich verärgert: „Es könnte der Eindruck entstehen, dass Nintendo nichts Vernünftiges vorzuzeigen hat."

Egal, welchen Standpunkt man sich für seine persönliche Betrachtung der momentanen Situation im Konsolen-Krieg auswählt, es vergeht noch einige Zeit, bis die Würfel fallen.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

Another Code
Doppelte Erinnerung

Ashley entführt euch in ein innovatives Point&Click-Abenteuer.

Nintendos neues Abenteuer hat gezeigt, welche Spiele-Qualität dabei herauskommt, wenn man die neue DS-Hardware mit einer erfrischenden Prise Innovation und einer spannenden Story kombiniert. Seid ihr ebenso begeistert? Wir wollen es wissen und präsentieren euch die Ergebnisse in der nächsten N-ZONE.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von Spieletitel haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Was hältst du bisher vom Nintendo Revolution?

Viel gab es auf der E3 nicht von Nintendos Hoffnungsträger für den anstehenden Konsolen-Generationswandel zu sehen. Die spärlichen Informationen haben trotz allem bei 59 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser die Lust auf mehr geweckt. 37,3 Prozent halten sich bewusst mit einer Einschätzung zurück, da in ihren Augen noch zu wenige Infos vorhanden sind. Die mit 3,7 Prozent aller Teilnehmer absolute Minderheit hält Nintendo schon jetzt für den Verlierer im aktuellen Konsolen-Krieg.

INFO EURE MEINUNG

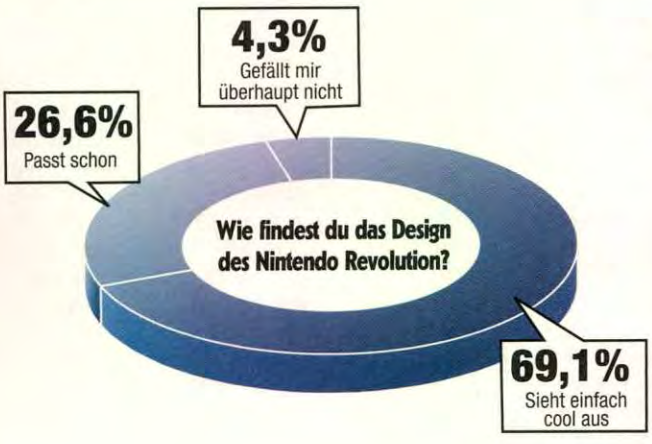
Welches GameCube-Spiel ist für dich persönlich das Messe-Highlight gewesen?

The Legend of Zelda: Twilight Princess	86,3%
Need for Speed Most Wanted	2,9%
Pokémon XD: Gale of Darkness	2,2%
Battalion Wars	2,2%
Prince of Persia: Kindred Blades	1,4%
Fire Emblem: Path of Radiance	1,4%
Sonstige	3,6%

INFO EURE MEINUNG

Welches Nintendo-DS-Spiel ist für dich persönlich das Messe-Highlight gewesen?

Mario Kart DS	43,8%
Metroid Prime Hunters	16,1%
Advance Wars Dual Strike	9,5%
Mario & Luigi 2	8,0%
New Super Mario Bros.	7,3%
Animal Crossing DS	5,8%
Castlevania: Dawn of Sorrow	3,6%
Age of Empires: The Age of Kings	2,9%
Sonstige	3,0%



N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

N-ZONE-Leser über die E3.

kuwin — AW: E3 Präsentation Nintendo Revolution

Rang: ▲
Anmeldedatum: 20.06.04
Datum: 23.05.05 16:26

Nun ja nintendo wollte denke ich zunächst mal vermeiden das ihre ideen wieder geklaut werden und deshalb hat man sich da zurückgehalten.Ausserdem macht es auch keinen so großen sinn mit tech-demos und diesen ganzen infos rauszurücken wenn die konsole noch nach der nächsten E3 rauskommt und da dann als einzigster entwickler die neue next gen konsole präsentieren kann und man hat damit schon mal die volle aufmerksamkeit auf nintendo im nächsten jahr. Und die gerüchte brodeln jetzt weiter also bleibt nintendo auf jeden fall im gespräch.Also ich persönlich finde es im nachhineien gar nicht so schlimm das es kaum infos gab und für meien begriffe hat nintendo in diesem jahr noch die besten spiele für den gc in der warteschleife was man vond er ps2 und der xbox nicht gerade behaupten kann. Nintendo

Weiterleiten | Antworten

Harry_Tipper — AW: Revolution eher Flop als Top

Rang: ▲
Anmeldedatum: 09.01.03
Datum: 04.06.05 18:06

Nintendo hat meiner Meinung nach auch eine Riesenchance verpasst, den Fokus auch wieder mehr auf sich zu ziehen, und nicht nur wie es sonst immer ist: Sony <-> Microsoft. Das mindeste, was sie hätten tun sollen, wären einige Videos der Spiele zu zeigen. Und das man noch keine Development Kits an die Third Parties (Capcom und Namco ausgenommen) verteilt hat, ist genauso scheiße. Aber naja, Nintendo meinte, sie hätten aus den Fehlern gelernt. Wer weiß, ob es dann wirklich so falsch war auf der E3 so wenig zu zeigen... Aber ich denke es war falsch!
Ich warte alle Konsolen erstmal in aller Ruhe ab, und schaue wie es sich entwickelt. Erst dann hol ich mir eventuell eine der drei Konsolen

geändert am 04.06.2005 um 18:07 Uhr von Harry_Tipper

Das ist die sinnloseste Signatur

Weiterleiten | Antworten

Nintendo hat bei der E3-Pressekonferenz den Revolution-Controller im Dunkeln gelassen. Wie bewertest du diese Aktion?

Für Nintendo steht beim derzeit anstehenden Generationswechsel nicht die Konsole im Vordergrund. Vielmehr soll der Controller die angepriesene Revolution anführen. Doch gerade von dieser selbsterklärten Galionsfigur war auf der E3 nichts zu sehen. Als Begründung äußerte man die Angst, Sony oder Microsoft könnten die Hardware-gewordene Innovation für die eigenen Produkte zweckentfremden. Für 78,5 Prozent aller Teilnehmer ist das eine überaus plausible Erklärung. 8,2 Prozent haben zu diesem Sachverhalt keine Meinung und 13,3 Prozent vermuten hinter dieser Aktion weniger eine Vorsichtsmaßnahme: „Vielleicht hatte Nintendo noch nichts Greifbares vorzuzeigen und deshalb weder Technikdaten noch den Controller vorgestellt."

INFO EURE MEINUNG

Welches GBA(SP)-Spiel ist für dich persönlich das Messe-Highlight gewesen?

Fire Emblem: The Sacred Stones	31,2%
Mario Tennis Advance	18,8%
Pokémon Emerald	16,7%
Donkey Kong Country 3	11,6%
Harvest Moon: More Friends of ...	11,6%
The Sims 2	3,6%
Metal Slug	2,2%
Sonstige	4,3%

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

Teil 1: Geschichte von Nintendo
Teil 2: Product Analysis
Teil 3: Product Localisation, Testing & Technical Support
Teil 4: Verpackungen/ Anleitungen
Teil 5: Online-Department
Teil 6: Lager
Teil 7: Marketing
Teil 8: Communication Center
Teil 9: Reparaturabteilung

VOLLAUTOMATISCH In den Verpackungsstraßen werden Anleitungen, Verpackung und Spiel zusammengeführt.

Teil 6: Lager
Zu Besuch bei Nintendo

NACHBESTELLUNG Zum Zeitpunkt unseres Besuchs wurde gerade eine Nachlieferung Pokémon Feuerrot verpackt. Auf Grund des „Wireless Adapters" muss dies manuell geschehen.

Die Vorbereitungen zur Games Convention Mitte August laufen bereits auf Hochtouren und so haben wir es auch in diesem Monat nicht geschafft, einen Termin bei der Marketing-Abteilung von Nintendo of Europe zu bekommen. Das ist aber nicht weiter tragisch, denn Wolfgang Hartlaub, der Director of European Operations bei Nintendo, war so freundlich, uns durch das europäische Zentrallager in Großostheim zu führen. Hier werden Hard- und Software verpackt, gelagert und anschließend nach ganz Europa verschickt. Als Director of European Operations ist er für den größten Bereich bei Nintendo of Europe zuständig, welcher insgesamt 190 Mitarbeiter umfasst. Die industrielle Fertigung von Konsolen und Datenträgern erfolgt in Japan und China. Die Konsolen sowie das Zubehör kommen großteils verpackt in Großostheim an. Neuheiten werden überwiegend bei Nintendo of Europe konfektioniert. Die Software wird dagegen immer unverpackt per Luftfracht nach Frankfurt am Main geliefert und dann per Lkw nach Großostheim. Die Hardware kommt stets per Seefracht nach Rotterdam und wird dann in seltenen Fällen über den Rhein und den Main nach Aschaffenburg transportiert und anschließend nach Großostheim oder - wie zumeist - direkt von Rotterdam per Lkw nach Großostheim. Da die Software noch im Rohstadium, das heißt unverpackt, das Lager erreicht, müssen die europäische Anleitung und Verpackung dann vor Ort noch mit den Discs (GameCube), Modulen (Game Boy Advance) oder Cartridges (Nintendo DS) zusammengeführt werden.

LEUCHTENDE AUGEN Sascha konnte seine Sammelleidenschaft nicht unter Kontrolle halten und hätte am liebsten das halbe Lager leer geräumt.

SICHERHEITSFOLIE Vor dem Versand nach ganz Europa werden die Paletten gut verpackt. Man würde sofort erkennen, wenn sich jemand an den Produkten zu schaffen machen würde.

Dies geschieht je nach Konsole in etwa zwei bis vier Wochen vor der Veröffentlichung des Spiels.

Für die Software gibt es in Großostheim fünf vollautomatische Verpackungsstraßen. Die Kapazitäten der Maschinen liegen beim Game Boy Advance bei 110 Stück pro Minute, beim GameCube bei 85 Stück pro Minute und beim Nintendo DS schafft die Anlage 100 Stück pro Minute. Die Anlagen für Cartridges sind individuell für Nintendo angefertigt worden, die Verpackungsstationen für den GameCube sind standardisierte Anlagen. Die Maschinen werden allerdings überwiegend erst seit dem *Pokémon*-Launch im Jahr 1999 eingesetzt. „Die *Pokémon*-Stückzahlen hätten wir kaum mit manuellen Verpackungstechniken erreichen können", erklärt Wolfgang Hartlaub. Durch den Maschineneinsatz wurden keine Arbeitsplätze abgebaut. Durch eine deutliche Erhöhung der Produktionskapazität konnten erfreulicherweise in den letzten vier Jahren 60 neue Arbeitsplätze geschaffen werden, betont Wolfgang Hartlaub.

MODERNSTE TECHNIK

Das Lager ist über 14.500 qm groß, verfügt über 6.500 Palettenplätze und ist eine der am besten gesicherten Abteilungen bei Nintendo of Europe und wird ständig durch Versicherungen, Feuerwehr und weitere Organisationen auditiert. „Das Lager ist State of the Art, was die Sicherheit angeht", macht sich Wolfgang Hartlaub keine Gedanken darüber, dass etwas aus dem Lager abhanden kommen könnte. Im Lager gibt es ein Warehouse-Management-System. Das heißt, dass alle Plätze und Produkte im Lager mit einem Barcode versehen sind. Über ein so genanntes Radio-Data-System werden über bestimmte Funkpunkte im Lager die Warenbewegungen elektronisch verfolgt. Jeder Mitarbeiter verfügt über einen Funkscanner, sodass die Laufwege der Waren per Computer nachverfolgt werden. Vom Wareneingang über die Produktion bis zum Zentrallager und zum Versand wird die Ware elektronisch erfasst. „Durch das Warehouse-Management-System wissen wir immer, welches Produkt an welchem Ort in welcher Menge gelagert wird. Darüber hinaus wird jeden Abend eine Inventur durchgeführt, sodass wir den aktuellen Lagerbestand immer kennen", erzählt Wolfgang Hartlaub. „Unsere Maxime ist 100 % Genauigkeit und nicht 99,9 %", so Wolfgang Hartlaub weiter. Als besonderen Service bietet Nintendo für die Publisher an, deren Spiele zu verpacken. Natürlich bezahlen die Publisher dafür. Nintendo verfügt ja bereits über die nötige Infrastruktur. Letztlich kommt dies die Lizenznehmer günstiger, als wenn Sie das Verpacken einem anderen, weniger spezialisierten Dienstleister überlassen würden. Für Wolfgang Hartlaub ist seine Arbeit auf jeden Fall etwas Besonderes, denn „es erfüllt einen immer wieder mit Stolz und vor allem aber macht es riesigen Spaß, für das Unternehmen zu arbeiten, das seit Jahrzenten bis heute die Trends im Gamesmarkt setzt und der innovativen, sehr publikumsträchtigen und auch sehr hipp gewordenen Games-Branche den Weg weist. "

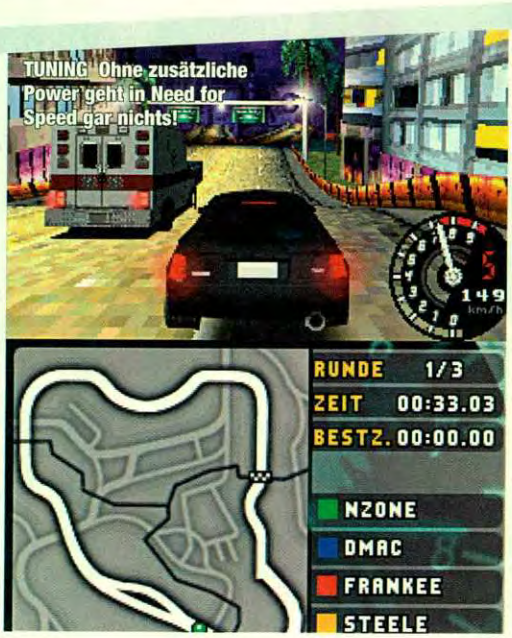
FABIAN SLUGA

VOLL In Stoßzeiten ist das Lager bis unter das Dach gefüllt.

ABTEILUNGSLEITER Wolfgang Hartlaub, Erik Faller, Thomas Fechter, Michael Kraus (v.l.n.r.), Wilhelm Thumerer (vorne).

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!



Need for Speed Underground 2

TIPPS **Richtig Power**

Auch auf dem Nintendo DS könnt ihr mit aufgemotzten Karren und mächtig Nitroboost so richtig Gas geben. Damit unterwegs die Post abgeht, hier ein paar kleine Tipps. Erledigt einfach die aufgeführten Aufgaben, dann schlucken eure Gegner beim nächsten Rennen nur noch eure Abgase.

- **Bremsen-Bonus** – schafft 7.500 Punkte im Pressure Tuning 2
- **Karosserie-Bonus** – schafft 5.000 Punkte im Pressure Tuning 1
- **Kontrollen-Bonus** – schafft 5.000 Punkte im Motor Tuning 3
- **Drivetrain-Bonus** – schafft 50 Punkte im Dyno Run 1
- **Motor-Bonus** – schafft 100 Punkte im Nitro Tuning 1
- **Auspuff-Bonus** – schafft 2.000 Punkte im Motor Tuning 1
- **Nitro-Bonus** – schafft 175 Punkte im Nitro Tuning 3
- **Aufhängung-Bonus** – schafft 100 Punkte im Dyno Run 2
- **Turbo-Bonus** – schafft 150 Punkte im Nitro Tuning 2
- **Reifen-Bonus** – schafft 4.000 Punkte im Motor Tuning 2

Star Wars Episode 3 Revenge of the Sith

TIPPS **Neue Raumschiffe**

Sollte die Macht im neuesten *Star Wars*-Abenteuer nicht so recht mit euch sein, können wir zwar nicht mit Unverwundbarkeit dienen, allerdings verraten wir euch, was ihr tun müsst, um die Schiffe im Mehrspieler-Modus freizuschalten. Besiegt folgende Charaktere im Duell:

- **Anakins Starfighter** – Anakin
- **Slave I** – Boba Fett
- **X-Wing** – Luke Skywalker
- **Darth Vaders Tie-Fighter** – Darth Vader
- **Grevious Starfighter** – General Grevious
- **Millenium Falcon** – Han Solo

Duell **Mit zusätzlichen Schiffen rockt der Mehrspieler-Modus richtig.**

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben.

GameCube

Titel	Ausgabe
Call of Duty: Finest Hour	02/05
Die Unglaublichen	02/05
Fight Night Round 2	05/05
Ghost Recon 2	07/05
GoldenEye: Rogue Agent	02/05
Mario Party 6	06/05 / 07/05
Mario Power Tennis	05/05
Metroid Prime 2: Echoes	02/05
NBA Live 2005	02/05
Pitfall: Die verlorene Expedition	06/05
Prince of Persia: Warrior Within	03/05
Robots	06/05
SSX Tricky GC	04/05
Star Fox Assault	05/05
Tak und der Stab der Träume	05/05
Teenage Mutant Ninja Turtles	07/05
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	06/05
TimeSplitters Future Perfect	06/05
Ty der tasmanische Tiger	05/05
Ty der tasmanische Tiger 2	03/05
X-Men Legends	03/05
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	04/05
Zelda: Four Swords Adventures	04/05 / 05/05

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Barbie – Die Prinzessin und das Dorfmädchen	03/05
Die Unglaublichen	02/05
Grand Theft Auto Advance	04/05
LEGO Star Wars	07/05
Tron 2.0 Killer App	02/05
Yu-Gi-Oh Der Tag des Duellanten WCT 2005	07/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
Asphalt Urban GT	03/05
Polarium	06/05
Project Rub	04/05
Super Mario 64 DS	03/05
Tiger Woods PGA Tour 2005	04/05
Yoshi's Touch & Go	07/05

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33

Taglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

GoldenEye: Rogue Agent

TIPPS Freischaltbares

Bonds neuestes Abenteuer findet auch auf dem DS statt. Damit ihr nicht völlig orientierungslos seid, hier ein paar kleine Hilfen, was ihr tun müsst, um einzelne Fähigkeiten und Abschnitte freizuschalten.

Goldeneye Skin	Besteht die Kampagne auf „leicht“
Ein-Leben-Modus	Besteht die Kampagne auf „hart“
Carver's Press Stage	Besteht Virtual Training 6
Hack Ability	Besteht Virtual Mission 1
Atlantis Stage	Besteht Virtual Mission 2
Virtual Mission 2	Besteht Virtual Mission 1
Virtual Training 4	Besteht Virtual Training 3
Virtual Training 6	Besteht Virtual Training 5
Moonraker Stage	Besteht Virtual Training 3
Polarity Shield	Besteht Virtual Training 3
Golden Gate Stage	Besteht Virtual Training 4
Uplink Stage	Besteht Virtual Training 5

ABWECHSLUNG GoldenEye bietet einige Herausforderungen.

Donkey Konga 2

TIPP Trommeln leicht gemacht

Damit auch langsamere Naturen den Hauch einer Chance beim groovigen *Donkey Konga* 2 haben, hier ein paar nützliche Tipps, die euch den lustigen Trommelspaß etwas vereinfachen sollten:

1. Wenn ihr schnell hintereinander klatschen sollt, genügt es, einfach in das Mikrofon zu pusten, so winken richtig viele Punkte.

2. Anstatt zu klatschen, könnt ihr auch einfach von der Seite geräuschvoll gegen die Bongo-Fässer schlagen.

3. Schlagt einfach permanent mit beiden Händen auf beide Trommeln, egal ob Gelb, Rot oder Pink angezeigt wird. Denn es spielt keine Rolle, ob ihr bei einem Schlag zusätzlich zur linken Trommel auch auf die rechte haut. Es zählt auf jeden Fall als richtig!

N-ZONE CLASSIC CHEATS

Mario Golf: Toadstool Tour

CHEATCODE Zugriff auf Bonus-Turniere

Im Sommer ist eine Partie Golf an der frischen Luft haargenau das Richtige. Damit ihr von Anfang an Zugriff auf die Bonusturniere habt, hier ein paar feine Cheats für euch. Aktiviert im Titelbildschirm mit der Start- und der Z-Taste das Cheatmenü und gebt folgende Codes ein:

Mario Open	GGAA241H
Target Bullseye	CEUFPXJ1
Hollywood Video Tournament	BJGQBULZ
Camp Hyrule Tournament	OEKW5G7U
Bowser Badlands Tournament	9L3L9KHR

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Batman Begins

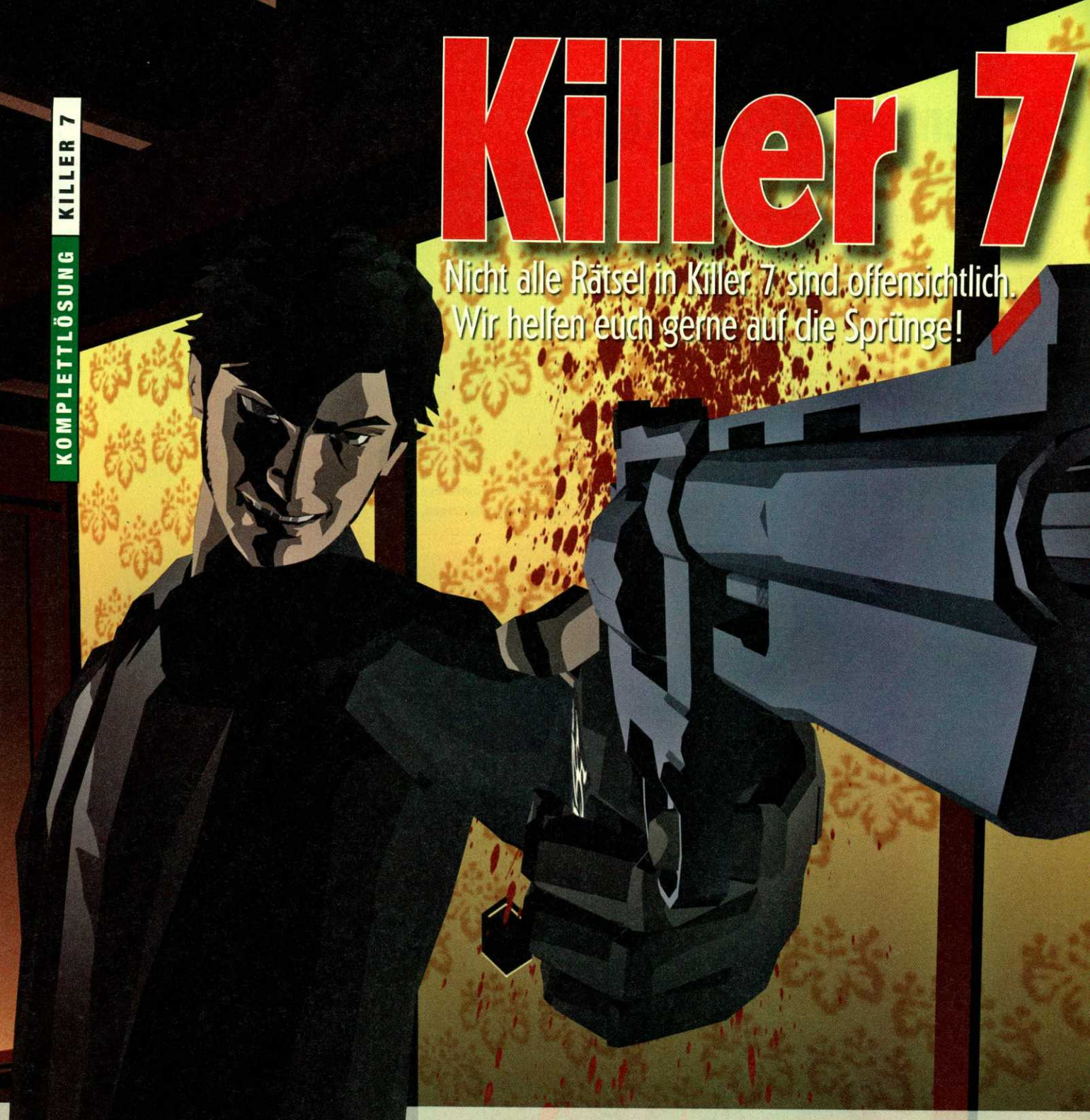
(M)	
XVM4-ECQE-FPD0T	
806G-YF2P-7ADJ6	
Alle Filmsequenzen freigeschaltet	
MGWA-3FAZ-XE3RR	
ZVB9-XD1U-QG2XN	
Großer Batman	
FE9Q-CC65-YD5HX	
8RTX-8DFP-JQZN2	
GTVT-BBTQ-NP8TX	
B6UZ-KDZP-N8P4T	
K5TQ-28XV-ZTCZN	
Maximales Ansehen	
NTQQ-P0KT-QBVBB	
WCWF-C1PG-5PQ0V	

Donkey Konga 2

(M)	
D6R8-M3R8-Q1KMN	
7FJP-WHC1-VK3U9	
Viel Geld	
8BX2-R9DP-QD8D6	
CBYX-Z2XV-VGXTE	
Fehlschläge zählen nicht	
V2J7-Q3CG-60N63	
FBCF-RNHJ-D7AUP	
Wert pro Trommelschlag x4	
BJV6-069W-YDR89	
FJFA-8YHU-2HC4F	
096N-9GXX-YNDJ0	
35UR-6EM7-24G05	
EAV7-F106-50W81	
UU8D-GDC3-Z3HB5	
QW11-X91Z-1M7CB	
164K-K9MG-C69ZV	
Wert pro Trommelschlag x8	
M8XX-Z57R-CDUJU	
31GK-G6J6-6XD80	
XKQ8-RWYF-PP32Q	
6ZHG-805Q-GD0Q8	
33BH-7HGP-9A7PQ	
FKAJ-B2E1-J1ZP3	
9Z89-Y3A2-UEKF0	
D6RK-VZ75-AXEP3	
Minigames freischalten	
6FH6-9QFD-CHJ8C	
HGHD-A3EU-63223	
Shopitems sind kostenlos	
D0EF-AYD1-89CEY	
ENFG-UJ15-BMT3B	

Killer 7

Nicht alle Rätsel in Killer 7 sind offensichtlich. Wir helfen euch gerne auf die Sprünge!



ALLGEMEINE TIPPS

- Um eine Mission zu starten, müsst ihr im Wohnwagen Harman im Fernseher anwählen.
- Betretet während der Missionen immer Harmans Zimmer. Sie dienen als Speicherpunkte. Wenn Garcian einen eurer gefallenen Killer wiederbeleben muss, startet er im zuletzt betretenen Zimmer.
- Sprecht mit Iwazaru, Travis und anderen Charakteren, wenn ihr sie trefft. Sie geben euch oft Hinweise, wie ihr bestimmte Heaven Smiles oder Endbosse besiegen könnt.
- Jeder Heaven Smile hat einen bestimmten Schwachpunkt. Zielt darauf, um die Gegner mit einem Schuss zu erledigen.
- In Harmans Zimmer könnt ihr mit Iwazaru sprechen, der eine Datenbank mit allen bereits bekämpften Gegnern und deren Schwachpunkten parat hat.
- Levelt eure Charaktere auf! Bleibt auch einmal länger in einem Bereich und tötet mehr Heaven Smiles als eigentlich erforderlich, um genügend Blut zum Aufstufen eurer Figuren zu sammeln.
- Wenn ihr eure Charaktere genug aufgelevelt habt, könnt ihr mit der Scan-Taste direkt die Schwachpunkte der Gegner anvisieren.
- Macht euch mit der Karte vertraut. Darauf sind alle Stellen eingezeichnet, an denen ihr Ringe oder die Fähigkeiten eurer Killer einsetzen müsst.

KREISLAUF Weicht dem Feuer aus und nehmt den Rücken des Mädchens ins Visier.

SCHIEBUNG In jedem Haus muss genau eine Schiebetür geschlossen werden.

WALKTHROUGH

In der Übersichtskarte der einzelnen Levels ist stets genau eingezeichnet, an welcher Stelle ihr die Fähigkeiten eurer Killer einsetzen müsst. Deswegen konzentriert sich unsere Lösung auf die Rätsel, zu denen ihr in den Levels verstreute Hinweise finden müsst.

[Engel]

Das erste Rätsel

Den Feuerring erhaltet ihr, wenn ihr in der Waschküche den Wäschetrockner anhaltet. Mit diesem könnt ihr die Kerzen im Zimmer 212 entzünden. Beachtet dabei die an den Kerzenständern angegebene Reihenfolge und ihr erhaltet die erste Schnitzerei. Auf der Toilette könnt ihr mit dem Ring den Feuerlöscher aktivieren. Wenn ihr nun die Spülung betätigt, könnt ihr euch die zweite Schnitzerei in der Waschküche abholen. Beide setzt ihr im Schaltfeld in der Bibliothek ein.

Bosskampf

Schießt mit Harman auf die Flügel des Engels. Nachdem Harman wieder mit einer seiner anderen Persönlichkeiten den Platz getauscht hat, beginnt der eigentliche Bosskampf. Bleibt so lange stehen, bis das Mädchen einen Feuerball auf euch wirft. Rennt los, sobald ihr das Blitzen seht, sonst werdet ihr getroffen. Lauft so lange, bis ihr gute Sicht auf die vier Köpfe auf ihrem Rücken habt, wechselt in die Egoansicht und schießt einen davon ab. Wiederholt dies, bis alle vier Köpfe getroffen sind. Solltet ihr dabei doch einmal von einer Flamme erwischt werden, heilt ihr euch mit eurem gesammelten Blut. Geht nach dem Kampf durch die gelbe Tür im Norden. Erneut trefft ihr in der Rolle von Harman auf das Engelsmädchen. Diesmal könnt ihr sie aber nicht verletzen. Wartet stattdessen, bis Kun Lan, der Herr im grünen Mantel, komplett sichtbar wird, und verpasst ihm dann eine Kugel. Feuert nach der kurzen Zwischensequenz wieder auf Kun Lan, visiert dabei aber seine leuchtende Hand an.

[Sonnenuntergang]

Teil 1

Im Garten befinden sich vier kleine Hütten, in denen ihr jeweils eine Schiebetür schließen müsst. Die Feng-Shui-Karte im Garten (gegenüber von Yoon-Hyun) verrät euch, welche das sind:
Nordhaus – Schwarzer Krieger
Westhaus – Weißer Tiger
Osthaus – Azurblauer Drache
Südhaus – Roter Phönix
Wenn ihr die richtige Tür geschlossen habt, könnt ihr die Brücke zum Pförtner passieren.

Boss 1

Im Shoot-out mit Julia nehmt ihr keinen Schaden. Es geht lediglich darum, wer seinem Gegner innerhalb einer Minute die meisten Treffer verpassen kann. Wählt also am besten einen Charakter, der nicht allzu lange zum Nachladen braucht. Die automatische Zielfunktion ist in diesem Kampf deaktiviert.

Teil 2

Auf der Windschutzscheibe des Autos stehen die drei Abkürzungen BTJ, CSC und WTS. Folgt dem Straßenverlauf, bis ihr einen Getränkeautomaten links von euch seht. Wählt diesen an und drückt auf die Tasten der Getränke, deren Abkürzungen ihr zuvor auf der Windschutzscheibe lesen konntet. Beachtet dabei auch die Reihenfolge der Abkürzungen:
- Bloody Tomato Juice
- Creamy Southern Coffee
- Wild vegetable Tempura Soup

Betretet den sich öffnenden Geheimgang und ihr gelangt in ein vierstöckiges Gebäude. Auf jedem Stockwerk gilt es ein Rätsel zu lösen:

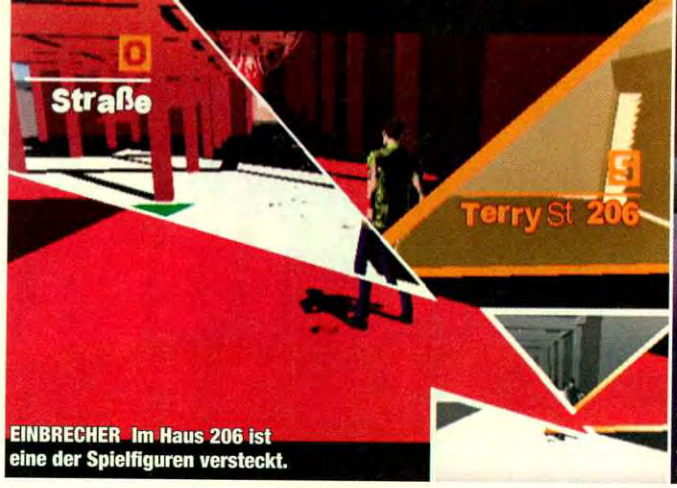
Erster Stock: Geht nach Süden ins Zimmer des Managers und werft einen Blick auf das Poster der Geisha. Sie hält zwei Würfel, die beide je eine Eins zeigen. Knackt mit Coyote das Kontrollfeld und stellt den Schalter auf „Off". Begebt euch in das Zimmer 105 in der Westhalle und würfelt dort so lange, bis ihr, wie auf dem Poster, zwei Einser erzielt.

Zweiter Stock: Geht nach Süden ins Zimmer 207 und werft einen Blick auf das Poster der Spielkarten. Begebt euch in das Zimmer mit den Spielkarten im Norden und dreht dort die Neuner-Karte ganz links aufs Gesicht.

Dritter Stock: Geht nach Süden ins Zimmer 307 und werft einen Blick auf das Poster, das eine Szene aus einem Pferderennen zeigt. Die dort angegebene Zahlenreihenfolge 1 – 4 – 3 – 7 – 6 – 2 – 5 müsst ihr im Pferderennsimulator am Ende des Westgangs eingeben.

HÜ-HOTT Gebt die im Bild gezeigte Kombination an, um eine Seelenhülse zu erhalten.

GEHÜRN-STÜRM Kaedes Zielfernrohr erleichtert das Zielen auf den Kopf des Bosses ungemein.



EINBRECHER Im Haus 206 ist eine der Spielfiguren versteckt.

VON HINTEN Um an Ulmeydas Afro ranzukommen, müsst ihr um ihn herumlaufen.

Vierter Stock: Im Zimmer direkt vor den Laserbarrieren liegen drei Hanafuda-Karten. Yoon-Hyun nennt euch das Blatt Wildschwein – Hirsch – Schmetterling. Auf jeder Karte stehen die Zahlenwerte 1 bis 3. Aktiviert diese in der von Yoon-Hyun vorgegebenen Reihenfolge.

Boss 2

Dieser Bosskampf ist am besten mit Kaede zu bestreiten. Sollte sie sich nicht unter den anwählbaren Figuren befinden, weckt ihr sie in Harmans Zimmer auf.
Schießt dem rechten Mann auf die Krawatte. Sein Nachbar wird sich zu ihm hindrehen und sie für ihn richten wollen. Nutzt die Chance, um dem linken Mann von hinten in den Kopf zu ballern. Nach zwei Treffern fällt er um. Knöpft euch nun den rechten Kerl vor. Schießt die herumschwirrenden Gesteinsbrocken ab, die er umherschleudert. Wenn ihr zwei getroffen habt, duckt er sich nach links weg. Zoomt nun mit Kaedes Zielfernrohr und nehmt sein Gehirn ins Visier, das in seiner abgeknickten Kopfhälfte liegt. Nach zwei Treffern ist auch er besiegt.

[Wolkenmann]

Travis steht an der Tankstelle. Auf seinem T-Shirt steht das Wort „Hustle", das später als Passwort an der großen Pforte am Ende des ersten Bereichs dient.
In diesem Level müsst ihr Spielfiguren sammeln. Die meisten erhaltet ihr aus dem Spielautomaten im Restaurant. Die Figur Nummer 7 findet ihr im Drugstore. Öffnet die Tür mit dem Foto von Ulmeyda. Nach einer Zwischensequenz öffnet sich das Tor zum Lager, wo das Spielzeug in einem Karton liegt. Die Bonusfigur findet ihr mit Coyotes Supersprung und Kaedes Blutregen im Haus Terry Street 206. Folgt anschließend dem Bergpfad bis zum Firmengelände. Seht euch die Poster am Rande der Straße gut an, am Eingangstor werden euch einige Fragen zu den Bildern gestellt. Die Antworten lauten:
Frage 1: a) 3 Leute
Frage 2: b) 4 Kontinente
Frage 3: c) Lila
Frage 4: b) Texas Bronco
Frage 5: a) Eine perfekte Stadt
Frage 6: c) Frage 6
Frage 7: c) Anzug

Boss

Ulmeyda ist von vorne unverwundbar. Lockt ihn deswegen erst an, macht dann aber kehrt und lauft so lange durch die Wagen, bis ihr hinter ihm steht. Ein gezielter Schuss auf seinen Afro und er ist erledigt.

[Begegnung]

Teil 1

Vom großen Platz aus könnt ihr drei Gebäude betreten. Weckt zuvor aber unbedingt Kaede, sollte sie nicht schon in der zur Verfügung stehenden Truppe sein. Haltet euch im Irren Spaßhaus einfach an die Angaben der Karte. Die Killervilla ist ein wenig vertrackter. Sie ist in kreisförmige Räume aufgeteilt, die durch mehrere Türen miteinander verbunden sind. Achtet auf die Bilder über den Türen. Betretet den nächsten Raum immer durch die Tür, über der ein Bild von einem Heaven Smile abgebildet ist, das sein Gesicht von vorne zeigt.

Boss 1

Ayame Blackburn ist nur dann sichtbar, wenn sie unter einer Laterne vorbeiläuft. Rennt in die entgegengesetzte Richtung, um ihrem Maschinengewehrfeuer so gut wie möglich auszuweichen, und wartet an den Laternen, wo ihr sie im Vorbeigehen treffen könnt. Benutzt dazu Dan, der mit seiner neuen Dämonenkanone mehr Schaden anrichtet. Mit Kaedes Zielfernrohr könnt ihr sie auch aus der Distanz treffen.

Teil 2

In der Garage müsst ihr ein simples Schieberätsel lösen, bei dem ihr die Autos in der richtigen Reihenfolge anordnen müsst. Das sechste Feld (Mitte rechts) muss leer geräumt werden. Drückt den Schalthebel einfach zweimal nach links und einmal nach unten und ihr erhaltet den Energiering.

Boss 2

In der Villa trefft ihr erneut auf Ayame. Wenn sie in das Licht läuft, das durch die offenen Fenster fällt, ist sie theoretisch verwundbar. Dennoch kann ausschließlich Kaede sie besiegen, da sie Ayame selbst bei Dunkelheit sehen kann. Wechselt also zu Kaede, ignoriert die Fenster und schießt Ayame einfach im Dunkeln ab.

Boss 3

Dan kann als Einziger diesen Bosskampf bestreiten. Erst wenn die Taube losfliegt, dürft ihr eure Waffe ziehen! Haltet also auf keinen Fall die R-Taste gedrückt, sonst kassiert ihr einen

LABYRINTH Nur die Türen mit diesem Bild führen euch weiter ins Zentrum.

ERLEUCHTUNG Ayame ist nur dann verwundbar, wenn sie unter einem Lichtkegel vorbeiläuft.

KLANGWELLEN Folgt mit Con diesen Symbolen, um ins Stadtzentrum zu gelangen.

POWER RANGERS Masks neuer Angriff entscheidet die Schlacht.

Treffer, ohne euch wehren zu können. Manchmal täuscht die Taube an. Hört daher genau auf ihr Glucken. Erst danach fliegt sie auch wirklich los. Wenn ihr zuerst vier Treffer landet, ist der kranke Organhändler Curtis Blackburn Geschichte.

[Alter Ego]

Sprecht stets Iwazaru an. Bei jedem Treffen steckt er euch eine Farbprobe zu, die ihr dringend benötigt, um in die Villa zu gelangen. Zu Beginn des Levels müsst ihr durch eine verschlungene Gasse, die nur Con durchqueren kann. Folgt den gelben Klangwellen, von denen aus das Lied des Straßenmusikers erklingt.

Boss

Jeder der Killer 7 muss ein Duell gegen einen der Handsomeman bestreiten, die euer Verhalten imitieren. Die ersten sechs Kämpfe sind vom Ausgang her vorbestimmt, viel Einfluss habt ihr auf das Ergebnis also nicht wirklich. Wichtig ist aber besonders der Sieg des letzten Matches. Ladet, sobald ihr Masks neues Kostüm erhalten habt, seine Attacke bis zum Maximum auf und erledigt Handsome Purple.

[Lächeln]

Teil 1

Auf jedem Stockwerk des Hotels müsst ihr die angegebenen Fähigkeiten eurer Killer einsetzen, um eine Seelenhülse zu erhalten:
1. Stock: Kaede – Legt mit Blutregen ein Geheimfach hinter dem Empfangsschalter frei.
2. Stock: Dan – Zerstört mit aufgeladenen Schüssen den Duplikator.
3. Stock: Egal – Zerschießt das Stromkabel, bevor ihr die Seelenhülse aus der Wanne fischt.
4. Stock: Mask – Zerstört den Schrank mit den Schrotflinten.
5. Stock: Egal – Setzt den Feuerring ein, um die Kerzen anzuzünden.
6. Stock: Coyote – Knackt das Türschloss.
7. Stock: Egal – Benutzt den Windring, um die Blütenblätter wegzuwehen.

Teil 2

Sammelt in der Grundschule alle zehn Kassetten. In einem Klassenzimmer findet ihr an der Tafel den Code 666 L3G. In der südlichen Halle müsst ihr nach dem Spind mit der Nummer 666 Ausschau halten und einmal auf ihn schießen. Hinter dem Spind 656 versteckt sich außerdem Travis. Er sagt euch, dass ihr mehrmals auf die offenen Spindtüren schießen sollt. Tut ihr das, erhaltet ihr eine neue Maske für Mask. Schießt noch einmal auf die offene Tür, um ein Tor zu entriegeln.
Im Datenraum müsst ihr eine Kombination eingeben, die sich aus den Postern und Zeichnungen ergibt. Jeder Roboter ist auf der Schalttafel mit einem Symbol vertreten. Zu jedem Roboter gibt es zudem eine Zeichnung. Zählt die Bilder auf jeder Zeichnung und gebt die Anzahl im entsprechenden Feld auf der Schalttafel ein. Der Code lautet demzufolge 3576. Anschließend erhaltet ihr von Trevor ein Tonbandgerät, mit dem ihr die Bänder abhören könnt. Aus diesen ergeben sich später die Antworten auf die Fragen, die ihr am Terminal beantworten müsst. Das Terminal schaltet ihr frei, indem ihr eine Schnitzerei einsetzt, die ihr im Büro des Schuldirektors findet.
Die Codes für das Zahlenschloss im Büro erhaltet ihr durch eine Brieftaube auf der Damentoilette und durch das Abhören der Tonbänder. Die Codes lauten 55549 und 72712. Wenn ihr auf die Trophäe im Schrank schießt, öffnet sich ein Geheimgang, der euch zum Eingang der Schule führt – so müsst ihr nicht den kompletten Weg durch das Schulgebäude zurücklaufen.

Boss

In der Turnhalle erwartet euch ein Quasi-Bossfight. Feuert zuerst auf den dicken Kerl, der am Strick hängt, um ihn zum Schwingen zu bringen. Wenn er genug Schwung hat, verliert er seine Hose und offenbart seinen Schwachpunkt. Schießt auf den roten Punkt und es erscheinen einige Heaven Smiles, die nur Garcian besiegen kann. Macht euch also keine Gedanken, wenn ihr all eure Killer verliert. Die Geschichte sieht an dieser Stelle vor, dass alle bis auf Garcian sterben. Sobald ihr die Kontrolle über Garcian habt, schnappt ihr euch die Pistole am Boden und tötet den letzten Smile.

Teil 3

Im letzten Level gibt es keinen echten Bosskampf. Klappert einfach erneut alle Stockwerke des Hotels ab, um das Mysterium endgültig zu lösen. Nach dem Abspann gibt es einen weiteren Level, der aber ebenfalls nur die Story zu Ende erzählen soll. Achtet hier allerdings auf die Heaven Smiles, die Garcian nicht einmal durch Scannen sichtbar machen kann. Dreht die Kamera ein Stück nach oben und ihr erkennt die Position der Heaven Smiles durch die Spiegelung des Sonnenlichts.

ZAHLENJONGLEUR Durch diese Kombination erhaltet ihr Zugriff auf das Tonband.

GEHEIMGANG Die Trophäe links im Bild öffnet diese Geheimtür.

Medal of Honor European Assault

Wenn ihr unsere Tipps befolgt, sind selbst die größten Schlachten in dem Weltkriegsshooter kein Problem mehr!

Medal of Honor European Assault ist wirklich kein einfaches Spiel. Bereits auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad gibt es zahlreiche knackige Stellen. Hier einige generelle Tipps, die euch das Leben deutlich erleichtern sollten.

Allgemeine Tipps

Welche Waffe ist die richtige?

Generell gibt es bei *Medal of Honor European Assault* vier verschiedene Typen von Waffen, die sinnvoll eingesetzt werden müssen: Karabiner (nach jedem Schuss muss durchgeladen werden), vollautomatische Maschinengewehre (ein komplettes Magazin kann verschossen werden), Panzerfäuste und Granaten. Karabiner eignen sich vor allem, um Gegner aus der Entfernung anzugreifen. Wenn ihr mit Kimme und Korn arbeitet, könnt ihr Feinde bereits frühzeitig ausschalten. Allerdings eignen sich diese Gewehre nicht für den Nahkampf, da nach jedem Schuss durchgeladen werden muss, was ordentlich Zeit kostet. Auch die Scharfschützengewehre gehören zu dieser Gattung. Mit ihnen könnt ihr zudem nahe an die Feinde heranzoomen, allerdings dauert das Nachladen mit diesen Waffen noch länger. Maschinengewehre sind das Gegenstück dazu: Damit erledigt ihr Feinde vor allem aus der Nähe. Bis zu 50 Schuss passen bei einigen Waffen in ein Magazin. Allerdings sind Distanztreffer damit kaum möglich. Die Panzerfäuste eignen sich vor allem, um feindliche Panzer auszuschalten, aber auch, um mehrere Gegner schnell und kompromisslos zu beseitigen. Die Handgranaten sind zwar sehr durchschlagskräftig, allerdings auch schwer einzusetzen: Nur mit perfektem Timing wirft man die Granaten zielgenau zum Feind. Außerdem eignen sich die Granaten hervorragend, um Panzer auszuschalten: Am besten stellt ihr euch hinter den Panzer (sein Geschütz sollte nicht auf euch zielen!) und legt mehrere Granaten direkt auf den Stahlkoloss. Nach mehreren Explosionen gibt er dann den Geist auf.

Aus der Deckung schießt es sich besser!

Da die Kämpfe bei *Medal of Honor European Assault* meistens auf recht großen Schlachtfeldern ausgetragen und ihr von allen Seiten beschossen werdet, ist es sehr wichtig, konsequent aus der Deckung heraus zu agieren. Dank der komfortablen Steuerung ist es kein Problem, schnell und effektiv aus der Deckung aufzutauchen und mit mehreren Schusssalven die Gegner zu bearbeiten. Ihr solltet euch vor allem hinter Kisten oder kleinen Mauern hinknien und dann nur zum Schießen aufstehen. An Mauerecken solltet Ihr zudem die Möglichkeit nutzen, euch beim Schießen nach links oder rechts zu beugen, sodass ihr den Gegnern beim Angriff nur ganz wenig Körperfläche als Ziel bietet.

Volle Magazine entscheiden über Leben und Tod!

Nur ein volles Magazin ist ein gutes Magazin! Da die damaligen Waffen (bis auf wenige Ausnahmen) nur sehr kleine Magazine hatten, ist es immer sehr wichtig, mit vollem Magazin aus der Deckung herauszustürmen und die Gegner anzugreifen. Nachladen während der Gefechte sollte unter allen Umständen vermieden werden. Ladet ruhig auch nach, wenn noch wenige Kugeln im alten Magazin sind – sie gehen nämlich nicht verloren, sondern bleiben als Vorrat erhalten. Beim Nachladen solltet ihr immer in Deckung sein, um feindlichen Schüssen auszuweichen.

Wie kann die Umgebung helfen?

Eine Besonderheit von *MoH European Assault* sind die zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung. So stehen in vielen Levels z. B. stationäre MGs herum, die nur darauf warten, von euch genutzt zu werden. Mit diesen MGs könnt ihr die heranstürmenden Feinde wesentlich schneller beseitigen als mit euren normalen Waffen. Doch Vorsicht: Während ihr am MG steht, seid ihr natürlich auch ein leichtes Ziel für die Feinde! Sobald ihr einen Panzer seht, solltet ihr zudem schnellstens das Weite suchen: Gegen die Stahlkolosse könnt ihr mit dem MG gar nichts ausrichten. Ebenfalls hilfreich sind die vielen hochexplosiven Fässer,

STARK Panzerfäuste eignen sich vor allem, um die feindlichen Tiger-Panzer auszuschalten.

SNIPER Mit dem Scharfschützengewehr kann ordentlich gezoomt werden.

DETONATION Das explodierende Fass reißt mehrere Feinde in den Tot.

HILFREICH Der stationäre Raketenwerfer nimmt einem die Arbeit ab: Er zerstört den Panzer.

TIMING Rechtzeitig gezündet, helfen euch die Minen enorm beim Zerstören von Panzern.

STATIONÄRES MG Die aufgestellten MGs sind gegen normale Feinde sehr wirkungsvoll.

die in den Maps verteilt sind. Meistens sind die Fässer so angebracht, dass es sich auch lohnt, auf sie zu schießen. Steht ein Fass z. B. nur wenige Meter von einer feindlichen Gruppe entfernt, könnt ihr euch sicher sein, dass seine Explosion gleich mehrere Feinde mit in den Tod reißt. Umkehrschluss: Wenn ihr euch Deckung sucht, dann haltet euch von Fässern fern, denn auch die Gegner nutzen jede Gelegenheit.

Außerdem gibt es in vielen Levels die Möglichkeit, Raketenwerfer zu benutzen oder vergrabene Minen zu aktivieren, um feindliche Panzer auszuschalten. Da die Panzer äußerst robust sind und sich nur schwer knacken lassen, solltet ihr diese Möglichkeiten unter keinen Umständen ungenutzt lassen! Dabei ist es sehr wichtig, das richtige Timing zu finden. Die Minen richten nur Schaden an, wenn sich bei deren Zündung der Panzer gerade über ihnen befindet. Hier gilt es, den richtigen Moment abzuwarten.

Wie bekomme ich alle Sekundärziele des Einsatzortes?

Neben dem Primärziel gibt es bei *MoH European Assault* noch mehrere Sekundärziele pro Level. Diese Ziele reichen von „Findet geheime Unterlagen an Ort XY" bis hin zu „Schaltet Gegner YZ aus". Einige der Sekundärziele werden euch bereits in der Leveleinweisung mitgeteilt, andere nicht. Um die verbleibenden Aufgaben zu bekommen, müsst ihr in den Levels bestimmte Orte erreichen oder bestimmte Gegner ausschalten. Deswegen lohnt es sich durchaus, die gesamte Map zu erkunden und wirklich jeden Ort zu besuchen. Am besten führt ihr die Erkundungen aber nicht während des Einsatzes durch (zu gefährlich), sondern wenn ihr schon einen Bereich gesäubert habt. Alternativ könnt ihr aber auch die gesamte Map erst durchspielen und kurz vor Levelschluss auf Sekundärzielsuche gehen. Dazu ruft ihr am besten das Startmenü auf und seht nach, ob es noch nicht erledigte Aufgaben gibt.

Der Adrenalin-Modus hilft bei schwierigen Stellen

Während des neu hinzugefügten Adrenalin-Modus seid ihr unverwundbar, besitzt unend-

GEWUSST WIE Beim Ladebildschirm wird euch gezeigt, wie richtige Soldaten aus der Deckung heraus schießen.

BERSERKER Setzt den Adrenalin-Modus an besonders schwierigen Stellen ein.

EASY Von den meisten Gegnern sieht man noch den Helm, wenn sie nachladen: Headshot-Chance!

BOSS-FIGHT Bei den zähen Bossgegnern solltet ihr, wenn möglich, den Adrenalin-Modus nutzen.

NUTZT EUER TEAM Dank Teambefehl gehorchen euch die Kollegen aufs Wort.

lich Munition und eure Schüsse richten beim Gegner deutlich mehr Schaden an. Um die Adrenalinleiste voll zu bekommen und den Modus starten zu können, müsst ihr Gegner erledigen. Besonders schnell füllt sich die Leiste, wenn ihr Kopfschüsse verteilt oder mit einer Kugel gleich zwei Soldaten trefft. Zu den Kopfschüssen: Wenn sich die feindlichen Soldaten zum Nachladen ducken und z. B. hinter Mauern verstecken, sieht man meistens noch einen kleinen Bereich von ihrem Helm. Wenn ihr mit Kimme und Korn umgehen könnt, sind hier leicht Headshots möglich und die Adrenalinleiste ist schnell aufgefüllt. Vor allem die Tatsache, dass ihr während des Adrenalin-Modus keinen Schaden nehmt, gilt es sinnvoll einzusetzen. Hebt euch den Modus deswegen für schwere Stellen auf. Gerade wenn mehrere Feinde gleichzeitig auf euch zustürmen (z. B. gegen Ende des zweiten Levels, wenn aus einem Zug zig Gegner herauslaufen), ist die Unverwundbarkeit Gold wert. Auch bei den vereinzelten Bossfights gegen die starken Obernazis ist es ratsam, den Adrenalin-Modus einzusetzen.

Ihr seid nicht allein – Nutzt euer Team

Im Gegensatz zu den Vorgängern *MoH: Frontline* und *MoH: Rising Sun* agiert Ihr bei *MoH: European Assault* nicht alleine, sondern seid der Anführer eurer eigenen vierköpfigen Einsatztruppe. Mithilfe des digitalen Steuerkreuzes könnt ihr die Kollegen mit Marschbefehlen versorgen. Macht davon regelmäßig Gebrauch! Gerade in engen Umgebungen (Bunker, Schützengräben, Häuser etc.) könnt ihr eure Kollegen ziemlich unbedenklich vorschicken und sozusagen als Stoßtrupp missbrauchen. Bei weitläufigen Arealen mit gegnerischen Panzern sieht die Sache dagegen anders aus! Hier solltet ihr vorrücken und eure Kameraden sollten euch nur folgen – ansonsten droht der schnelle Tod der virtuellen Kollegen. Der Grund: Die CPU-Soldaten suchen sich auf weiten Bereichen nur selten selber Deckung und laufen ganz gerne mal frontal auf gegnerische Panzer zu (die sie dann mit einem einzigen Schuss liquidieren). Ganz wichtig: Ihr müsst euch auch um die Gesundheit eurer Kollegen kümmern. Per A-Taste könnt ihr ihnen Medikits verabreichen. Versucht, die Kameraden so lange wie möglich am Leben zu halten, um möglichst lange Feuerunterstützung zu bekommen. Netter Nebeneffekt: Jeder am Ende eines Einsatzes noch lebende Kollege bringt euch ein zusätzliches Medikit für den nächsten Einsatz. Ihr seht, Doktor spielen lohnt sich also. Bei *MoH European Assault* nehmt ihr häufig nicht alleine mit eurem Trupp an den Schlachten teil. Oft stürmt ihr zusammen mit anderen, nicht steuerbaren CPU-Helfern die feindlichen Stellungen. Ist dies der Fall, kann es durchaus ratsam sein, nicht immer als Erster vorzurücken und sich den Feinden zu stellen. Bleibt im Hintergrund und lasst die anderen die Drecksarbeit machen. Ihr könnt aus dem Hinterhalt agieren und mit Fernkampfwaffen (Karabinern) die Gegner bearbeiten.

Erste Kampagne – Frankreich

Der Prologlevel ist EA-typisch sehr einfach. Selbst wenn ihr keine Gegner ausschaltet und jegliche Art von Deckung vernachlässigt,

schafft ihr den ersten Einsatz ohne Probleme. In den folgenden drei Missionen müsst ihr dagegen taktisch vorgehen. In den engen Gassen der Altstadt ist konsequentes Deckungsuchen unabdingbar. Beachtet die Fenster und die teils riesigen Einschusslöcher an den Häusern: Hier verschanzen sich gerne Gegner und schießen aus der Deckung heraus auf euch. In den Gebäuden müsst ihr vor allem auf die Stockwerke aufpassen: Oft greifen euch Feinde von einer höheren Etage aus an und sind nicht sofort sichtbar.

Zweite Kampagne – Nordafrika

In Nordafrika seid ihr vor allem in Bunkeranlagen unterwegs. Mit einer guten Nahkampfwaffe (Maschinenpistole, Shotgun) sind diese Bereiche relativ leicht zu schaffen. Wichtig ist hierbei, dass ihr Räume immer nur mit vollen Magazinen betretet und beim Nachladen hinter Ecken steht, um den feindlichen Schüssen auszuweichen. Da die Gebäude ziemlich verwinkelt sind, solltet ihr langsam vorgehen und erst jeden Bereich säubern, bevor ihr zum nächsten vorrückt. Der konsequente Einsatz eures Teams ist zudem sehr hilfreich.

Dritte Kampagne – Russland

Russland ist einer der schwierigsten Einsatzorte. Grund dafür sind die weitläufigen Areale und der massive Gegnerauflauf. Wichtig: Nutzt jede sich euch bietende Deckung und setzt geschickt eure Kollegen ein. In der zweiten Russland-Mission ist es zudem unerlässlich, geschickt den Adrenalin-Modus einzusetzen, um Bereiche zu überbrücken, in denen sich keine Deckungen bieten – dafür aber zahlreiche Feinde. Außerdem solltet ihr versuchen, Gegner schon aus der Distanz auszuschalten. Vor allem die zahlreichen Bunker sind gefährlich: Schießt erst die Feinde von den stationären MGs in den Bunkern weg, bevor ihr bestimmte Stellen passiert. Wenn ihr euch in Schützengräben befindet, solltet ihr zudem stets geduckt sein, um nicht im feindlichen Kugelhagel zu sterben.

Vierte Kampagne – Ardennen

In der vierten und letzten Kampagne kommt es vor allem auf den Faktor Zeit an. Wer zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist und schnell handelt, kann sich eine Menge Ärger ersparen.
Bestes Beispiel hierfür ist die erste Mission in den Ardennen: Gleich zu Beginn des Levels könnt ihr ein stationäres MG benutzen und zig vorbeilaufende Feinde ausschalten. Falls euch das nicht gelingt und die Gegner den taktisch wichtigen Punkt passieren können, habt ihr ein Problem: Die Feinde verstecken sich anschließend in den nahe liegenden Häusern und beteiligen sich aktiv am Kampfgeschehen. In den Häusern sind sie dann wesentlich schwieriger auszuschalten als auf dem offenem Gelände. Auch trefft ihr in den Ardennen auf jede Menge deutscher Panzer. Auch hier gilt es schnell zu handeln, da die Feuerkraft der Panzer enorm ist und eure Kollegen sonst unter Umständen im Sekundentakt sterben. Sucht euch schnell Munition für eure Panzerfaust und nutzt jeden stationären Raketenwerfer und jede vergrabene Mine, um die Panzer schnellstmöglich auszuschalten.

DOKTORSPIELE Eure Kameraden sterben gleich. Heilt deswegen die Kollegen regelmäßig!

FRANKREICH Bei den Häuserkämpfen müsst ihr konsequent Deckung suchen und euer Team einsetzen.

NORDAFRIKA In den Bunkern in Nordafrika solltet ihr immer die richtige Nahkampfwaffe tragen.

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Nintendo Revolution	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Game Boy Micro	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation 3	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
Xbox 360	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube
_____
_____
_____

GBA/GBA SP
_____
_____
_____

5. Wie hat dir die Story von *Another Code: Doppelte Erinnerung* gefallen?

Überragend ❑
Mittelmäßig ❑
Überhaupt nicht ❑

6. Wie hat dir *Another Code: Doppelte Erinnerung* generell gefallen?

Ich fand es total super. ❑
Es ging so. ❑
Point&Click-Adventures sind überhaupt nicht meins. ❑

7. Würdest du dir wegen *Another Code: Doppelte Erinnerung* einen Nintendo DS kaufen?

Ja ❑
Nein ❑

8. Wie hat dir die Einbindung der DS-Hardware-Features in die Rätsel von *Another Code: Doppelte Erinnerung* gefallen?

Einfach super und total motivierend ❑
Durchschnittlich ❑
Hat mich nicht überzeugt. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 08/2005)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...
... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage 100 Ausgaben	____	❑	❑	❑
Vorschau *True Crime 2*	____	❑	❑	❑
Vorschau *Gun*	____	❑	❑	❑
Vorschau *Battalion Wars*	____	❑	❑	❑
Vorschau *Viewtiful Joe DS*	____	❑	❑	❑
Vorschau *Animal Crossing DS*	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test *Killer 7*	____	❑	❑	❑
Test *Batman Begins*	____	❑	❑	❑
Test *Splinter Cell DS*	____	❑	❑	❑
Test *GoldenEye: Rogue A. DS*	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback E3	____	❑	❑	❑
Backstage Nintendo Teil 6	____	❑	❑	❑
Kurztipps *Killer 7*	____	❑	❑	❑
Kurztipps *Medal of Honor: E. A.*	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 08 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Thomas Eder, Michael Meyer
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Dowidat
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Verantwortlich im Sinne des Presserechts: Oliver von Quadt

Anzeigenberatung:
Anzeigenleitung
Oliver von Quadt
Telefon: +49-911-2872-393
oliver.vonquadt@computec.de
Ina Willax
Telefon: +49-911-2872-346
ina.willax@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel
Telefon: +49-911-2872-254
silke.pietschel@computec.de
Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat
Telefon: +49-911-2872-142
susanne.szameitat@computec.de
Sven Wedig
Telefon: +49-911-2872-251
sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister
Telefon: +49-911-2872-255
lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
anzeigen@computec.de

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
CMS Media Services GmbH
Disposition, Anschrift siehe oben.

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 37,20 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,20)

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 42,-

Druck:
RR Donnelley Europe
ul. Obroncow Modlina 11
30-733 Krakau
Polen

ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2005 27.220 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG

N-ZONE

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111

E-Mail: computec@csj.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	**2**
Computec Media AG	**35, 71, 79, 94, 99**
Games Convention	**45**
Freenet	**74, 75**
Ubisoft	**100**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Die Hightech-Schlacht

Technik um jeden Preis

DIE KOLUMNE

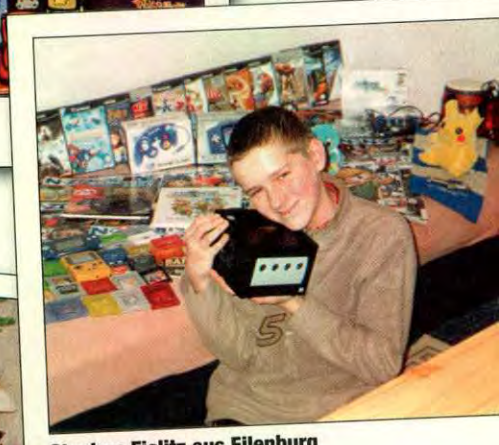
Das alles beherrschende Thema zurzeit sind die neuen Konsolen von Sony, Microsoft und Nintendo. Zwar hat Nintendo auf der weltgrößten Computer- und Videospielmesse des Jahres, der E3, nur wenige Details zu seiner neuen Konsole enthüllt, allerdings scheint es, als ob der Nintendo Revolution weniger leistungsfähig als die Xbox 360 und die PlayStation 3 werden wird, dafür aber auch deutlich weniger kosten soll. Untermauert wird diese These durch die jüngste Nintendo-Meldung, dass der Revolution, anders als die neuen Microsoft- und Sony-Konsolen, kein hochauflösendes HDTV unterstützen wird. Nach Aussagen von Nintendo wird die Konsole und die Entwicklung der Revolution-Spiele dadurch kostengünstiger. Betrachtet man einige Online-Medien sowie Foren, sendet Nintendo damit angeblich die falschen Signale an die Spieler, die auf modernste Grafik und Technik setzen. Ich will nicht bestreiten, dass es einige Gamer mit viel Geld gibt, welche stets die neuesten Fernseher- und Surround-Anlagen zu Hause stehen haben und nur das Beste erwarten und besitzen wollen. Und ich bestreite auch nicht, dass HDTV und Blue-Ray die Fernseh- und DVD-Standards der Zukunft sein können. Ich bezweifle momentan aber, dass Nintendo die Konsolenschlacht schon verloren hat, nur weil man nicht auf diese zurzeit noch teure, neue Technik setzt, wie es einige Leute behaupten. Ich möchte keine Werbung für den Revolution machen, sondern versuche lediglich, objektiv zu bleiben. Ich frage mich, wie wichtig diese neuen Techniken für den Markt wirklich sind. Eltern überlegen sich doch in der teuren heutigen Gesellschaft dreimal, ob sie ihrem Kind lieber ein 300 Dollar teures Hightech-Spielgerät schenken sollen oder eine Konsole für 150 Dollar, bei der die Spiele auch noch preisgünstiger als bei der Konkurrenz sind. Ihr regt euch doch bestimmt auch schon regelmäßig genug über die hohen Preise für Konsolen und Spiele auf. Hinzu kommt, dass so mancher Spieler doch schon heute keinen Unterschied zwischen der Grafik von PlayStation 2, GameCube und Xbox erkennt. Reicht es da nicht, wenn die Grafik „sehr gut" statt „brillant" aussieht? Mal ganz davon abgesehen, dass wir nicht wissen, wie leistungsfähig der Revolution tatsächlich sein wird und Nintendo-Fans wohl die treuesten Fans der Welt sind, die sich jede neue Nintendo-Konsole kaufen. Einfach um ein neues *Mario-*, *Zelda-* oder *Metroid*-Abenteuer zu spielen. Schreibt eure Meinung einfach an redaktion@n-zone.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Schickt uns eure Sammlungen an: redaktion@n-zone.de

Doreen Hauschild aus Varel



Stephan Fielitz aus Eilenburg

Marcel Sawatzki aus Dortmund

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Die N-ZONE 09/2000 bot einige Highlights. So testete Jens Quentin damals die N64-Version von *Mario Tennis*, welche satte 92 % abstaubte. Darüber hinaus stand die Testversion zu *ISS 2000* auf dem Prüfstand. Der Konami-Titel setzte sich mit 90 % vor *FIFA 99* auf den Fußball-Referenzthron. Ferner wurde *Turok 3: Shadow ob Oblivion* mit 88 % ausgezeichnet. Außerdem kamen immer weitere Details zum N64-Nachfolger Dolphin, später GameCube, ans Licht. So sicherte Activision beispielsweise Software-Unterstützung für Nintendos neue Konsole zu. Neben Berichten zu den neuen Pokémon-Produkten stellten wir euch auch *Eternal Darkness* für das N64 vor, welches später auf dem GameCube erscheinen sollte.

VORSCHAU

N-ZONE 09/05 AB 03.08.2005 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Fabian Döhla

Fabian Döhla ist PR Manager bei Sega of Germany.

Was spielen Sie im Augenblick?
Wenn es mal wieder schnell gehen muss: *Sonic Rush* auf dem Nintendo DS. Wenn es mal wieder krachen soll: *Spartan: Total Warrior* auf dem GameCube. Und wenn es mal wieder länger dauert: *Project Rub* – das beste Fummelspiel aller Zeiten.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
An *Sonic* gefällt mir die Geschwindigkeit und die ungewöhnliche Nutzung beider Bildschirme. *Spartan* hat einfach coole Massenschlachten und *Project Rub* ein echt abgefahrenes Design.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
Super Mario Kart auf dem SNES, weil es in Sachen Spieldesign unerreicht bleibt. *Mario 64* darf nicht fehlen. Und dann noch *Ice Climber*, das grandioserweise gleich in mein NES eingebaut war.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Die sagenhafte Preis-Leistung und die große Anzahl an innovativen, unverwechselbaren Spielen.

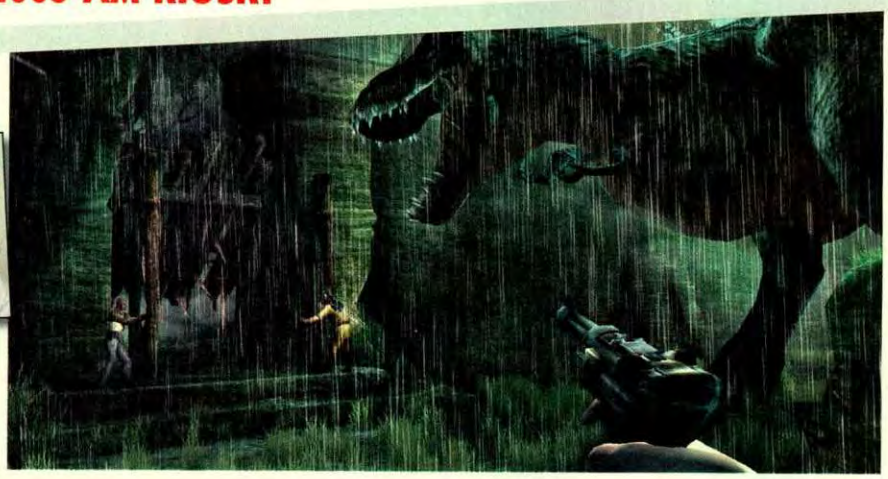
Welche GameCube- und Nintendo-DS-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Kid Icarus – und dieser Wunsch wird scheinbar endlich erhört!

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Tennis auf NES und ein feiner *Galaga*-Automat, der mein ganzes Urlaubstaschengeld vernichtet hat.

Welche Spiele-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Sport und Action – da kommt man schnell rein, und kann auch Freunde ans Pad holen.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Das wurde ja eben schon beantwortet, Sport ist immer Multiplayer-tauglich! Also verrate ich an dieser Stelle mein liebstes Nudelgericht: Gute Pasta mit guter Sauce.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Dass Raubkopierer stinken, SEGA und Nintendo sich mögen und für den Cube noch jede Menge geniale Spiele erscheinen werden. Außerdem interessant: Fabian Sluga hat mir meinen Vornamen geklaut!



Peter Jackson's King Kong

Auf der E3 2005 war die ambitionierte Filmumsetzung eine der gelungenen Überraschungen. Stimmige Atmosphäre, ein coole Mischung aus Ego- und Third-Person-Passagen und eine unglaublich dichte Atmosphäre versprechen großes Kino zum Mitspielen. Wir liefern euch brandheiße neue Eindrücke!

Spartan: Total Warrior

Ohne großes Aufsehen zu erregen, war er da. Der Titel, der bei einer Präsentation in unserer Redaktion für Verblüffung gesorgt hat. Überaus beeindruckende Massenschlachten, eine coole Grafik und ein sehr vielversprechendes Spielsystem machten schon nach wenigen Minuten Lust auf mehr. Wir widmen uns dem Titel in der nächsten Ausgabe mit einer ausführlichen Vorschau und schildern euch unsere aktuellen Eindrücke.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **VORSCHAU:** FIFA FOOTBALL 2006
- **VORSCHAU:** HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH
- **VORSCHAU:** NEED FOR SPEED MOST WANTED
- **VORSCHAU:** TAK: THE GREAT JUJU CHALLENGE
- **TEST:** FANTASTIC FOUR
- **TEST:** ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.